Вступление

«Кровавые узы» обращается к одним из наиболее мощных эмоций известных немертвым. Место действия «Кровных уз» - Чикаго, эта история-дополнение может быть частью Forged in Steel Chronicle (Хроники «Выкованные из стали») и может быть рассказана либо до, либо после, что более правильно, Ashes to Ashes («Пепел к пеплу»). В нее вовлечены сеттинг и персонажи, которые подробно описаны в «Чикаго в ночи» (Chicago by Night). Кроме того «Кровавые узы» имеют достаточно свободную структуру, чтобы стать самостоятельной историей, и поэтому вы можете ее отыграть как часть собственной хроники, в сеттинге по вашему выбору.

Поскольку возможные результаты «Пепла» - фактически безграничны, эта история может стать предположение о том, что случилось. Предполагается, что Лодин остался жив после похищения и по прежнему правящий князь Чикаго. В случае если Лодин был уничтожен в предыдущей истории, просто замените его роль в этой истории новым принцем или влиятельным Старейшиной по своему выбору. Вы так же должны иметь в виду, что если вы переносите историю из Чикаго, от вас потребуется изменить Неалли и некоторых других важных вампиров Чикаго описанных в этой истории на аналогичных Киндред из вашей собственной хроники.

Кроме того, эта история предполагает, что ее персонажами будут Анархами, или по крайней в чем-то мятежниками. Если это не так, то вы должны изменить то, как осуществляется взаимодействия Лодина или какого-либо другого Старейшина и персонажей. Это не изменит ситуацию коренным образом, однако потребует от вас создать новый набор мотивов для персонажей – которые в любом случаи оставят достаточно много в ваших искусных руках.

Тема

«It is by the goodness of God that in our country we have those three unspeakably precious things: freedom of speech, freedom of conscience and the prudence never to practice either of them».

— Samuel Clemens, «Following the Equator»[1]

Эта история затрагивает вечную борьбу за свободу и исследует причину, почему некоторые хотят ограничить ее у других. В «Кровавых узах» персонажам предоставлено множество возможностей для личного выбора, и они могут стать инструментом, с помощью которого Старейшина избавится от Уз крови. Располагая широкой свободой в выборе своих действий, позднее персонажи будут вынуждены сделать моральный выбор – у свободы есть своя цена. В течение истории персонажи открывают для себя деспотизм Камарильи и получают возможность определить свою собственную судьбу, присоединившись к Шабашу.

Стремление к свободе неизбежно ведет к прямой конфронтации с силами, стремящимися подавить личность. Принц города действует, чтобы ограничить персонажей и сохранить Маскарад. Если они в состоянии бросить вызов тирании Принца, то персонажи смогут управлять своей судьбой. Но, конечно, нет никакого спасения от Уз крови. Они отрицают и подавляют любую свободу.

На протяжении всей истории персонажи ищут независимости и борются за свою свободу, однако, в конце концов, они спрашивают себя: «кто из нас связан Узами крови?».

Интрига

«I only think of you on two occasions
That's day and night»

— The Deal, «Two Occasions»[2]

Эта история вращается вокруг вражды двух Старейшин, борющихся за любовь смертной женщины. Персонажи становятся вовлеченными в нее, когда они невольно освобождают одного из этих враждующих Старейшин от заточения во время сражения со стаей Шабаша. Затем этот вампир добивается мести своему старому противнику, Неалли Эдвардсу из клана Вентру, свидетелями чего становятся персонажи на протяжении ряда вечеров.

В конце концов, измученный и сломленный Неалли обратится к персонажам за помощью. Однако, если персонажи примут решение помочь ему, они невольно причиняют ему еще больший вред. Тем не менее, их настойчивость вознаграждается ранее невообразимой для них свободой – правом выбирать свой собственный путь существования.

В конечном счете, тайна этих событий раскрывается на кладбище во время обряда инициации в члены Шабаша с достаточно привилегированным положением. Для того, чтобы избавится от Уз крови наложенных на него его врагом, Неалли готов присоединиться даже к ним.

Помните о том, что большинство событий этой истории происходит в течение длительного периода времени. На первый взгляд, кажется, что события не связаны, но после того, как персонажи примут участие в нескольких странных сценах, они осознают, как работает коварный замысел. Чтобы отразить это возрастающее понимание, Рассказчик должен инсценировать начальные этапы сцен независимо друг от друга, в соответствии с той последовательностью, которая указана в каждой сцене. Только во время вождения Третей главы персонажи должны начинать осознавать ту проблему, с которой они столкнулись.

История вражды

« Oh I miss the kiss of treachery the shameless
Kiss of vanity the soft and the black and the
Velvety up tight against the side of me and
Mouth and eyes and heart all bleed and run in
Thickening streams of greed…»

– The Cure, «Disintegration»[3]

Семена этой истории были посажены почти сто лет назад. История начинается с двух молодых американских аристократов из Чикаго: Джефферсона Фостера и Неалии Эдвардса. Эти два мужчины были неразлучными друзьями с детства. Происходя из богатых семей, они уделяли много времени легкомысленным поступкам и делали все возможное, чтобы получить удовольствие от жизни. Из них двоих Джефферсон был более воздержен, предпочитая получать удовольствие от культуры и искусства, в то время, как Неолли предпочитал потакать своим желаниям и упивался

гедонизмом (хотя и сохраняя при этом респектабельность). Хотя у них были и не совместимые вкусы они прекрасно дополняли друг друга и посещали большинство светских приемов вместе, постоянно пытаясь познать притягательность иных удовольствий.

Их отношения изменились, когда Неолии стал употреблять морфий. Джефферсон поддерживал своего строго друга на протяжении всего периода его деградации и в общественной шумихе, которая окружала пагубную привычку его друга. Хотя от Неолли отвернулись другие его друзья, и даже семья, Джефферсон всегда оставался на его стороне. Неолли ожидал неприятия со стороны друзей, и не мог понять, почему только он один остался с ним. Чувство вины и не желание признавать, что кто-то может предложить такую безоговорочную дружбу, начали преследовать его. По мере того, как боль реабилитации продолжалась, Неолли стал злить его старый друг со своей дружбой. Когда он, наконец, покинул больницу, где лечился от зависимости, сломленным и одиноким человеком, он начал бессознательно стремиться избегать Джефферсона. Затем он встретил Лодина, Принца вампиров.

Джефферсон понимал, что его старому другу потребуется некоторое время, чтобы отправится от этого травматического периода. Однако Джефферсона было еще неизвестно, что его друг перестал быть смертным и превратился в вампира. Приближенному Лодином, Неалли не потребовалось долго убеждать оставить старую жизнь и войти в новую. Неалли нашел свое новое существование более совершенным, чем любое другое физическое удовольствие, которое он испытывал раньше. Он так же нашел отличный способ отомстить своему другу (хотя он и не думал об этом, таким образом, а в своих мыслях считал, что делает своему лучшему другу одолжение), воспользовавшись первой возможностью, он превратил Джефферсона в одного из немертвых – конечно, с разрешения Лодина. Теперь Неалии навсегда был сильнее своего друга, и он втайне упивался этим фактом. Теперь он никогда не будет чувствовать себя слабой и беспомощной половиной их дружбы. Вновь они вдвоем проводили почти все свое свободное время вместе, но все изменилось между ними.

Джефферсон не ценил материальной составляющей вампирского существования. Ему не нравилась его Звериная сторона, и он тайно желал вновь стать человеком. Но в связи с тем, что его постоянный компаньон принял эту новую жизнь, Джефферсон решил, что он должен сделать также. Он никогда не понимал, почему его старый друг в действительности наслаждается его компанией, и пришел к тому, чтобы признать, что Неалли теперь главный в их «дружбе», так же как он сам главенствовал во время «болезни» Неолли.

Так же как и прежде, вампиры продолжили использовать свои старые способы для получения еще большего количества своих любимых удовольствий, с учетом их вновь обретенного долголетия. Их притворные товарищеские отношения поколебались, когда они вдвоем увидели одну красивую актрису на чикагской сцене. Ее звали Эмили Картер, и ее изящество и очарование пленило их обоих. Джефферсона в ней привлекала ее чистота и невинность. Его привлекали эти возвышенные качества, так как он желал произведение искусства. Прежде всего, он ценил ее человечность и хотел, чтобы она сохранила эту добродетель, тем самым возвращая ему то, что он потерял. В то время как, Неолли она привлекали по более плотским причинам. Его очень возбуждала ее чистота и невинность. Он хотел развратить Эмили и сделать ее Бешенной, таким образом он мог стать ее господином и

пользовать ее тогда когда ему захочется. В связи с тем, что Джефферсон хотел ее защитить, а Неалли хотел обладать ее, они оба начали бороться за ее любовь.

Во время ухаживаний за Эмили, старая дружба Джефферсона и Неалли еще больше ухудшилась и в итоге прекратилась навсегда. В конце концов, их противоречивые мотивы привели к прямой конфронтации. В итоге Неалли завоевал любовь Эмили, пленив ее силой своего мужского обаяния. Хотя изначально Неалли хотел дать ей Становление, но затем счел, что сделав из нее Гуля, он получит больше удовольствия. Он реализовывал свои извращенные сексуальные желания в использовании Эмили в качестве приватного, постоянного источника пищи. Кроме того, он так же обнаружил, что продолжение человеческого существования Эмили приносило Джефферсону значительные душевные страдания. Неалли получал удовольствие от бесполезности усилий его друга заполучить девушку. Оставляя Эмили ее человеческой существование, Неалли мог развлекаться тщетными усилиями Джефферсона – человеческая природа Эмили поддерживала стремление Джефферсона добиться женщины. Если бы она получила Становление, то Джефферсон знал бы, что она недосягаема и бросил бы охоту.

Чтобы гарантировать, что Эмили останется его, Неалли связал ее Узами крови. Джефферсон был оскорблен этим злодеяние, и был вынужден выкрасть Эмили и защитить ее от дальнейшей порчи. Его отчаянная попытка спасения не удалась, несмотря ни на что, сила Уз крови была неизменна. Таким образом, старые друзья стали заклятыми врагами, настойчиво стремящимися причинять друг другу вред.

В последующие годы Джефферсон предпринял несколько попыток разорвать Узы крови Эмили с Неалли. Его усилия были потрачены впустую, поэтому он начал искать какие-нибудь тайные способы разорвать Узы. Некоторые из них казались многообещающими, но оказались безрезультатными. Затем Джефферсон узнал тайну Шабаша – они были в состояние справиться с Узами. Единственным способом узнать тайну Шабаша, было присоединиться к нему. Без особой надежды найти что-нибудь еще Джефферсон отправился в Торонто, где по слухам правил Шабаш. Как только его опасное путешествие было завершено, он отправился на кладбище в центре города и объявил о своем присутствии страшным собратьям. Пройдя множество испытаний, он был инициирован и принят в Племя (Tribe).

Его инициация в члены Шабаша была безумной, и она уничтожила в нем остатки здравомыслия. После того, как он выбрался из могилы, как того требовала идеология Шабаша, Джефферсон потерял остатки своей человечности. Подобно свирепому хищнику, он забыл о своей прежней цели и следовал вслед за Шабашом в течение десятилетий. Он освободился от своего прошлого, однако, при этом он потерял себя.

После того, как он провел несколько лет с Шабашем и получил значительную силу и опыт, Джефферсон стал вспоминать свою прошлую жизнь в Камарильи. Это был 1967 г., и к этому времени Джефферсон был Старейшиной Шабаша и обладал существенной властью в Торонто. Однако, вместе с возвращением воспоминаний, вернулась так же и страсть его прежней любви к Эмили, и Джефферсон уже больше не мог быть вдали от нее. Поэтому он оставил свою власть, бросил Шабаш, и вернулся из Торонто в Чикаго. Вернувшись в город своего рождения, Джефферсон узнал, что Неалли все еще жив и приобрел огромный авторитет как слуга Лодина, Принца

Чикаго. Неалли добился высокого положения, заработал доверие Лодина, и стал одним из самых важных его потомков.

Не видев Джефферсона много лет, Неалли считал, что его старый соперник давно мертв и даже не думал о нем. Однако, подсознательно Джефферсона имел на него большое влияние. С тех пор как его друг пропал, Неалли начал перенимать некоторые особенности партнера, становясь более склонным к помощи другим и менее подозрительным и осторожным. Они вдвоем были противоположными странами одной медали, и с уходом Джефферсоном пустота возникла в его сердце. За эти годы он заполнил эту пустоту остатками своей человечности, и ему даже удалось достичь новой человечности.

В некотором смысле они поменялись местами. Их судьбы были связаны между собой, и ничего нельзя изменить в одной, чтобы другая так же не изменилась. Инь и Янь танцевали, и противоположность должна была сохраняться.

После своего возвращения бессердечный Джефферсона мог застать Неалли врасплох и уничтожить его раз и навсегда. Однако, получение значительной власти в Шабаше развило в Джефферсоне высокомерие, и он решил сообщить Неалли о своем возвращении, чтобы придать охоте особый вкус. Учитывая возможность подготовиться к нападению, напуганный Неалли предпринял попытку уничтожить Джефферсона, прежде, чем он сможет нанести удар. Ему было нетрудно найти Убежище Джефферсона. Как правильно предполагал Неалли, Джефферсон искал прибежище недалеко от своей потерянной любви. Прейдя на место старого театра, где они впервые видели выступление Эмили, Неалли обнаружил спящего Джефферсона. Он создал себе в помощь несколько Гулей, которые принесли его в театр прямо перед закатом. И затем, он пронзил колом Джефферсона, как только жертва пробудилась. Хотя он и хотел уничтожить Джефферсона, но обнаружил, что его сердце не позволяет ему осуществить это – и «танец» продолжился. В театре происходила реставрация, и Неалли и его котерия избавились от тела Джефферсона на месте совершения преступления. Обездвиженный вампир был погружен в опалубку с еще не застывшим цементом и был оставлен заключенным в эту тюрьму. После этого Неалли убил всех своих помощников – Гулей, чтобы не оставлять свидетелей. Когда смертные пришли на работу на следующий день, Джефферсон был похоронен в стенах театра.

Заключение Джефферсона было мучительным. Пронзенный колом в момент между днем и ночью, он уже пробудился для своего нападения, но недостаточно, чтобы предпринять, что-нибудь для защиты. Таким образом, Джефферсон был насильственно физически обездвижен, однако все осознавал умственно, он лежал пойманный колом в ловушку боли и страданий. Это время вынужденной парализации разожгло в Джефферсоне еще более глубокую ненависть по отношении к Неалли. Эта ненависть вновь пробудила умершую в далеком прошлом идею, что Эмили все еще в лапах Неалли, а Джефферсон ничего не может сделать, однако его выводок может.

С момента избавления от своего врага Неалли стал еще более уважаемым. Его положение среди членов Камарильи Чикаго дало ему значительную власть и ресурсы. Будучи главным помощником принца, Налли так же защищен от неприятностей – кто посмеет вызвать гнев Лодина, напав на него. Принимая во внимание эту власть и защиту, Неалли обнаружил, что ему больше не нужно защищать себя от врагов и угождать чьим-либо потребностям. Эта самоуспокоенность делает Неалли чрезвычайно уязвимым

к возвращению Джефферсона и персонажей играющих на его стороне после возвращения.

---

[1] — Милостью Божьей в нашей стране мы имеем три драгоценных блага: свободу слова, свободу совести и благоразумие никогда не пользоваться ни тем, ни другим.
— Сэ`мюэл Лэ`нгхорн Кле`менс (Марк Твен), «Вдоль экватора».
[Наверх]

[2] — Я думаю о тебе только в двух случаях -
Это днем и ночью.
— The Deal, «В двух случаях».
[Наверх]

[3] — «О, я скучаю по поцелую вероломному,
Эгоистичному и нескромному,
По мягкости, бархатистости черных локонов
Так близко под моей ладонью...
А сердце, уста и глаза исходят кровью,
Что собирается в алчности поток, … »
– The Cure, «Распад»
[Наверх]

Глава 1. Возвращение

«Black day, stormy night
No love, no hope in sight
Don't cry, he is coming... »

– Prince, «The Cross»[1]

В этой главе персонажи знакомятся с Джефферсоном Фостером: они помогают ему освободиться из его каменной тюрьмы. После первой встречи с Джефферсоном персонажи не сталкиваются с ним вновь в течение некоторого времени. Но когда это происходит вновь, они понимают, что история постепенно раскручивалась, в то время, как они были заняты другими делами. Чтобы создать такой эффект повествования, эта Глава должна отыгрываться как отступление от другой истории которую вы рассказываете. Хотя описываемые события не имеют никакого отношения к той истории, которую вы рассказываете на современном этапе, не зная этого, игроки могут попытаться включить появление Джефферсона в эту историю. Позвольте им сделать это и постарайтесь при этом сдержать свой смех.

Сцена первая: Драма в театре

В этой сцене персонажи посещают оперу, куда врывается банда байкеров и прерывает представление. На самом деле члены банды – странствующие члены Шабаша, которые ищут своего давно потерянного лидера – Джефферсона. В течение длительного времени они искали его, и недавно один перебежчик, член Камарильи, из Чикаго, сообщил, что Джефферсона видели в этом театре незадолго до его исчезновения. Немедленно отправившись в Чикаго, они, как только добираются до города, посещают театр, вызвав неразбериху своими поисками. Они видят персонажей и представление, и, надеясь найти в персонажах – Неонатах революционный дух приглашают их вступить в свои ряды.

Однако банда не может уйти безнаказанно. Старейшина Камарильи и его охранники находились здесь же. Этот вампир оказывает сопротивление членам Шабаша, результатом которого становится драка, разнесшая буквально все здание. Вне зависимости от того будут втянуты в сражение персонажи или нет, они сталкиваются с недовольством Лодина, которого раздражают любые нарушения Маскарада (Камарилья постоянно оказывает на него давление, чтобы он разобрался со своими буйными Анархами).

Дополнительную остроту сцене добавляет присутствие Неалли, его Гулей и Эмили в театре в это время. И конечно в конце сцены персонажи встречают самого Джефферсона, которого они освобождают из его каменной могилы.

Место действия

Действие всей сцены происходит в здании театра, известного в Чикаго, как Auditorium Building and Theatre, расположенного на East Congress Parkway. В этом же театре Джефферсона и Неалли впервые увидели Эмили, и здесь же Джефферсона был погребен Неалли. Это старый театр и он претерпел значительную реконструкцию, которая благодаря манипуляциям Неалли однако не потревожила покой Джефферсона. В случае если персонажи не посещают оперу, вы можете изменить характер представления (то есть сделать его комедией, драмой или трагедией Шекспира). Представление для высшего общества просто предаст соответствующую атмосферу сцене, что позволит предать контрастности появлению брутальных членов Шабаша. Персонажи могут быть вынуждены посетить оперу, если они тем или иным способом получат бесплатные билеты.

Диалог и драма

В этой сцене есть несколько возможностей для диалога и драмы. Персонажи могут обменяться несколькими оскорблениями с Шерифом. Они могут взаимодействовать с бандой Шабаша насильственно или нет. Один или несколько вампиров могут столкнуться с Эмили и попытаться очаровать ее. А после освобождения Джефферсона из его тюрьмы, персонажи могут коротко переговорить с ним, перед тем, как покинуть театр. Потенциал драмы не может быть прогнозирован, разговор может быть и с Шерифом, и с бандой Шабаш и с недавно освободившимся Джефферсоном.

Вы можете водить следующие эпизоды в том порядке, который вам понравится, однако они расположены так, как они вероятнее всего произойдут. Вернее всего, вам потребуется осуществить некоторые изменения и подгонку, ориентируясь на свою историю, чтобы подогнать под действия и желания персонажей. Мы не можем сказать, что будут делать ваши игроки, так как даже вы не можете сделать этого, поэтому мы попытались дать вам некоторое представление о некоторых вещах имеющих случившихся во время сцены.

Имейте в виду, что театр является частью Элизиума, и что насилие строго запрещено в его границах. То, что происходит в этой сцене, нарушает неприкосновенность Элизиума, и персонажи вернее всего попадут в неприятности из-за этого. Вы можете предупредить персонажей об этом, в случаи, если они не знают об этом.

Властолюбивый Валтасар

Первое, что видят персонажи, добравшись до своих мест, это Старейшина, с которым они имели дело прежде. Он смотрит вниз на них со своего места в ложе, и зло им улыбается. Через несколько минут он наклоняется через перила, и жестом приглашает их в свою ложу, чтобы составить ему компанию. Старейшина, который посещает театр, должен быть тем с кем персонажи прежде имели дело; две противоборствующих стороны будет не лучшим условием. Если вы до этого играли в Ashes to Ashes («Прах к праху»), то Шериф будет идеальной кандидатурой для этого. Он посещает театр с человеческой женщиной – Лоуэллой, вернее всего его вечерней пищей. Так же с Шерифом присутствуют трое телохранителей. Это Гули, которые никогда не говорят. Конечно, они держатся на расстоянии, но их присутствие несомненно.

В зависимости от обстоятельств, персонажи могут первыми заметить Шерифа, когда он входит в театр. В не зависимости от того, как это произойдет, его первые слова должны быть презрительными (не забывайте о южном акценте):

- Какого черта, вы, проклятые дети, здесь делаете? Это место для культурных людей, а не для сопливых малолеток. Почему вы все еще не убрались домой к своим мамочкам?

В ответ, персонажи могут так же оскорбить Шерифа, но это будет неразумно. Возможно, сейчас он и не сможет предпринять публичных действий против персонажей, однако, он обязательно обрушится на них, при их следующей встрече. И если вдруг охранникам покажется, что Шериф рискует подвергнуться нападению, они приблизятся и один из них распахнет пальто, и продемонстрирует персонажам «Узи» с глушителем. Окруженный своими слугами, Шериф, основываясь на той защите, которую они ему обеспечиваю, самодовольно улыбается и складывает руки на своей широкой груди – только бесстрашные персонажи сделают первый ход.

Несмотря на это персонажи могут попытаться предпринять насильственные действия против Шерифа. Как только будут предприняты любые насильственные действия, охранники вынут свое оружие и окружат своего господина. Противоборство в театре – это ошибка, так как оно угрожает Маскараду и приведет персонажей к конфликту с Лодином (как только он узнает об этом). Если стычка вот-вот вспыхнет между Шерифом и Анархами, вы можете либо позволить ей начаться, либо использовать свои полномочия Рассказчика, чтобы не допустить этого. Последнее больше соответствует ходу истории, но идет несколько вразрез с темой истории. Однако, как только Шериф собирается начать действовать против персонажей, он бросает взгляд за их спины. После этого он немедленно снимает охрану и быстро уходит. Если персонажи обернуться, то они увидят Неалли вместе с Эмили в нескольких футах позади. Неалли бросает на них холодный взгляд, и как будто предлагает «проявить немного больше благоразумия или пожалеть впоследствии». Мудрые персонажи подчинятся. Это столкновение полезно тем, что позволяет персонажам узнать о присутствии Неалли и покрасней мере одному персонажу увидеть Эмили. Если этот персонаж продолжает наблюдать за ней, как они удаляются, вампир замечает, что она бросает взгляд на смотрящего персонажа – как знак признательности и кокетства.

Обольстительная Эмили

Если персонажи еще не встречали Эмили, вы должны, по крайней мере, обратить внимание одного из них на Неалли входящего в одну из лож и обозревающего сцену, в сопровождении поразительно красивой женщины. Опишите, какой видят персонажи темную красавицу, которая сидит в ложе Неалли.

Она – Эмили, Гуль Неалли и его возлюбленная. С одним успехом при броске интеллекта с трудностью 6, персонажи опознают Неалли, даже если они никогда его прежде не встречали. С двумя успехами, персонажи распознают Эмили как «личного спутника» Неалли. Пока за Эмили наблюдают, она оборачивается, встречается взглядом с наблюдателем и улыбается. Персонаж, возможно, может искать Эмили во время антракта. Внешность персонажа неважна для Гуля; Эмили привлекают любые Киндред. Если Эмили видит, что персонаж приближается, она покидает Неалли и тепло и очаровательно приветствует персонажа. Эмили немедленно погружается в сексуальный флирт и это является подготовкой к вовлечению персонажа в более плотскую встречу (см. описание Эмили ниже). Если персонаж расположен к этому, то они могут условиться об удобном месте и времени.

Вам необходимо тщательно подобрать персонаж, с которым будет флиртовать Эмили в этой дополнительной интриге. Прежде всего, вы должны быть уверенны, что персонаж каким-то образом ответит на ее заигрывания. Во-вторых, вам нужно выбрать игрока, который пойдет на это и кто сможет отыграть персонажа полностью. Так как, тот игрок о ком идет речь получит большое внимание в этой истории, вы должны выбрать игрока, который до этого не был объектом интриги.

С точки зрения подходящих персонажу личностей, которые сразу приходят на ум, и которые могли бы легко заинтересоваться Эмили, обладают Натурой или Маской: Щеголь, Девиант и Гедонист. Однако, персонажи - Рыцарь, Брюзга и Мечтатель, более нетерпимы в вопросах нравственности (и найдут Эмили своей совершенной противоположностью).

Важно, чтобы Неалли присутствовал в театре, когда в него ворвется банда шабашитов. Он часто посещает театр, чтобы насладится своей победой над Джефферсоном. Посещая оперу с Эмили, Неалли фактически утирает нос Джефферсону. Присутствуя во время вторжения Шабаша, Неалли узнает об их появлении в Чикаго. Он так же узнает о любых незначительных взаимоотношениях, которые разовьются между персонажами и Шабашем, являясь либо свидетелем этих встреч, либо получая об этом известие позже. Эти знания весьма существенны, так как позволят Неалли позже использовать персонажи, чтобы добиться себе контакта с Шабашем.

Появление Шабаша

Сразу после антракта в фойе раздается шум. Персонажи, которые получат успех при броске Восприятия (трудность 6 +), услышат, как кто-то кричит грубым голосом, а затем слышат грохот, как будто кто-то крушит все вокруг. Члены Шабаша добиваются «разрешения войти», швырнув театрального охранника, через главные двери в зрительный зал. Использование своих вампирских сил – очевидное нарушение Маскарада, но члены Шабаш (особенно такие бродяги) не придерживаются мелочных традиций Камарильи. Затем, игнорируя раскрасневшегося руководителя билетеров, лидер банды с

надменным видом входит в зрительный зал. (Сразу же после вторжения байкеров, директор театра вызывает полиция, хотя до их прибытия пройдет, по крайней мере, 10 минут.) Создав так много шума, как это возможно, вампиры нагло заявляют о своем прибытии. Они кричат, улюлюкают, орут и объявляют: *«Мы пришли сюда в поисках вечеринки! Давайте привнесем сюда реальной культуры!»*. Они заявляют, что они так же хотят смотреть оперу, и они не услышат ее по-другому. Передвигаясь по театру, они начинают расшвыривать усыпанных драгоценностями матрон и их дремлющих мужей, освобождая себя зрительные места.

Хотя певица, исполняющая сопрано партию в опере, и запинается на мгновение, затем она продолжает, однако никак не может отвести взгляда от странных незваных гостей. Однако, когда вампиры начинаю выражать неодобрение и непристойно комментировать размеры ее бюста (и брони которую она носит), она прекратила петь и убегает со сцены. Смертные в театре так же пытаются оставить зал и пробиться к ближайшему выходу, который не преграждает банда.

Через несколько минут театр покидают все кто еще дышит. Неалли и Эмили, так же покидают театр, вместе с людьми. Неалли не хочет брать на себя ответственность за разборки с Шабашем, оставив это занятие Шерифу. Чтобы заметить отъезд Неаали персонажи должны сделать успешный бросок Восприятия (трудность 7 +). Если персонажи активно наблюдают за Неалли или Эмили, то необходим успех при трудности 6 +. Любой преследователь будет вынужден отстать, так как пара садится в лимузин, который ожидает их около входа.

Вы должны убедиться, что персонажи занимают места, расположенные на два ряда вперед, перед местами занятыми членами Шабаша. Бач, лидер банды, бросает взгляд на персонажей после того, как садится и чувствует в них родственную вампирскую душу. При условии, что персонажи Анархи, он так же чувствует их родственный бунтарский дух. Перегнувшись через людей, сидящих перед ним, он театральным шепотом говорит персонажам:

«Эй, братья и сестры! Почему вы остаетесь в этих подавляющих рамках Камарильи? Вы молоды и сильны. У вас есть права и свободы, принадлежавшие только вам, но ваши драгоценные Старейшины отказывают вам в них. Верните себя свое законное могущество. Сбросьте ярмо Камарильи! Присоединяйтесь к нам. Присоединяйтесь к Шабашу! К нашему пути к свободе!»

Это предложение Бача произносится в традиционных для Шабаша революционных словах и предназначено для того, чтобы просветить потенциальных кандидатов об альтернативном Камарильи образе жизни. Анархи – это основной источник новичков Шабаша (Шабаш был создан много веков назад Анархами во время открытого восстания), и они упорно трудятся над соблазнением персонажей.

Даже если персонажи не Анархи, Бач может ошибиться и предположить что персонажи ими являются. В конце концов, неонаты Камарильи кажутся более угнетаемыми, чем их собратья из Шабаша. На протяжении оставшейся части истории, аналогичные этому случаи ошибочного опознавания могут случаться вновь, привнося юмор в историю, а что более важно сохраняя к ней интерес персонажей.

После этих слов члены Шабаша возвращаются на свои места и начинают веселиться, а Шериф и его слуги продвигаются к ним. Он действует на свой страх и риск, прейдя в ярость от того, что члены Шабаша осмелились показать свое лицо в Чикаго и разрушить Маскарад. Шериф, поддерживаемый своими телохранителями, требует от Бача и его банда покинуть город или они будут уничтожены. Они отказываются, и за эти следует конфронтация. Это ужасно жестокое сражение. Члены Шабаша становятся подобными зверям и разрывают своих противников на куски.

Персонажи могут вмешаться в драку на любой стороне, или могут остаться нейтральными. Видя бойню, которую устроили члены Шабаша, персонажи так же могут выйти из драки. Шериф может приказать персонажам прийти ему на помощь и угрожать им обвинением в предательстве, если они примут сторону Шабаша или не примут участие в противостоянии. Члены банды Шабаша принимают участие в драки из чистого удовольствия и не заинтересованы в уничтожении персонажей, если персонажи не будут использовать силу. Как Шериф пытается уничтожить своих противников, так же и они пытаются сделать с ним тоже самое. Упиваясь схваткой, члены Шабаша смеются, когда получают удары персонажей, и ожидают, что персонажи так же весело проводят время.

Во время драки у байкеров недостаточно времени, чтобы разговаривать. Они совершенно дики, и ограничиваются криками первобытной ярости. Для того чтобы обезвредить противника, персонаж может его ударить, приняв удар он говорит «Спасибо» с улыбкой удовольствия, прежде чем проломить им стену. Шабашиты наслаждаются и не очень заботятся о своей собственной безопасности. Для них это игра.

Кол в камне

Битва в театре невероятно разрушительна. Члены шабаша использует все свои силы в бою, а в связи с тем, что смертные сбежали из театра, Шериф так же не против продемонстрировать всю свою мощь. Результатом этого становятся проломленные стены и упавшие балки. Среди развалин обнаруживается каменная плита, в которой в ловушку пойман Джефферсон. Это камень размером с взрослого человека, особенностью которого является торчащий из него деревянный кол. Вокруг него располагаются выступы, покрытые застывшими каплями бетона – возможно рука. В какой-то момент во время схватки персонажи должны увидеть, этот необычный кусок каменной кладки. Во время драки он может быть обнаружен при успехе броска восприятия (Трудность 5 +). Если бросок будет неуспешным, Рассказчик должен обратить внимание игроков на него в процессе повествования.

В связи с тем, что персонажи вовлечены в жестокий бой, кол должен стать «подарком богов». Подчеркните для персонажей, что его присутствие не заменимо в бою. (*«Перекувыркнувшись в воздухе, вы стукнулись о бетонную плиту 6 футов высотой. Сквозь кровавую пелену, застилающую ваши глаза, вы увидели кол, выступающий из нее.*)

После боя важно, чтобы у персонажей была возможность сразу же исследовать камень. Так как Шериф преследует банду шабашитов, а все смертные разбежались, у персонажей появляется возможность заняться расследованием. Важно, чтобы только персонажи знали о плите. Если члены Шабаша, Шериф или Неалли обнаружат сейчас Джефферсона, то все история будет развиваться по новому сюжету, который отличается от представленного здесь.

Хотя осторожность требует иного, персонажи вернее всего будут не в силах отказаться от извлечения кола; намек на легенду об Артуре может быть слишком непреодолимым, а экстремальная ситуации во время боя слишком энергичной, чтобы устоять. Как только кол будет извлечен, плита будет лежать неподвижно какое-то время, а затем начнет дрожать. После того, как бой закончится, а его участники разбегутся, пыль и осколки разлетятся повсюду, после того как Джефферсона рывком освободится из заключения (в связи с тем, что он был парализован колом, у него все еще оставалась кровь в венах, и мог он использовать ее сразу же после освобождения). Будучи погребенным и погруженным в свои мысли в течение десятилетия, он сразу же впадет в Безумие. Персонажи должны мгновенно воспринимать себя под атакой. Однако после того, как Джефферсона поймет, что Неалли нет рядом, он успокоится и побеседует с персонажами.

После непродолжительного знакомства персонажи и Джефферсон слышат звук приближающихся полицейских сирен. Этот звук заставить Джефферсона уйти; он не хочет, чтобы о его возвращении стало известно широкой общественности, до тех пор, пока он не завершит свою месть. Вне театра, Джефферсон исчезает, используя Затемнение. Важно, чтобы в этот момент персонажи были не в состоянии проследить за Джефферсоном, так как он вернется позже, чтобы изматывать им жизнь.

Встретив Джефферсона, персонажи могут попытаться раскрыть тайну этого таинственного мужчины. Любой вампир, который жил в Чикаго в конце XIX – начале XX вв., может знать Джефферсона и помнить его как старого друга Неалли, который внезапно исчез и некогда больше не появлялся. В связи с тем, что Неалли и Джефферсон держали свое соперничество за Эмили между собой, немногие вампиры знают об их вражде. Персонажи могут узнать, что Джефферсон исчез вскоре после того, как Неалли сделал из Эмили Гуля. Естественно никто не знает, что Неалли проткнул Джефферсона колом и погреб его в стенах театра.

Когда персонажи будут расследовать личность Джефферсона, имейте в виду слухи, курсирующие в вампирском обществе. Если персонажи будут неосторожны в своих расспросах, Неалли получит известие о любопытных Анархах. Он не сразу начнет действовать против персонажей, опасаясь выдать свою причастность к исчезновению Джефферсона. Однако, он будет наблюдать за персонажами. Его осведомленность о них придаст еще больше доверия его надеждам на них позже в истории.

Поспешное прощание

Хотя члены Шабаша и развлекаются сражением, но у них было и определенной дело в театре: найти своего пропавшего руководителя – Джефферсона. После нескольких раундов Бач решает, что Джефферсона невозможно найти в таких обстоятельствах, и приказывает своим людям покинуть театр. Банда организует стратегическое отступление к своим байкам и уносится прочь. Они забирают с собой всех поверженных товарищей. Так как Шериф и его охрана уступают численностью банде, а персонажи вернее всего в лучшем случае были нерешительными в бою, члены Шабаша вряд ли при этом испытают какие-либо затруднения.

Когда члены Шабаша будут покидать театр, они попрощаются с персонажами, основываясь на их поступках во время драки. Если персонажи дрались с бандой, то байкеры поблагодарят их за драку (или за практику по избиению, если персонажи были основательно избиты). Если персонажи

дрались на стороне Шабаша, то члены банды будут хлопать по спине и кричать *«Давайте сваливать отсюда!»*, а Бач добавит:

«Я вижу, что вы можете делать выбор самостоятельно. Значит, Камарилья не контролирует вас полностью. Приглашение все еще в силе. Ищите нас, если вы хотите присоединиться к нашей крови. В случае, если у вас есть смелость быть свободным».

Если персонажи сохраняли нейтралитет в драке, то победившие байкеры недолго скачут вокруг них, и может быть украдут шляпу у одного из них, чтобы поиграть ею. А Бач скажет:

«В конце концов, мы братья под кожей. Каин может быть и наш отец, но не все родные братья и сестры нуждаются в войне. Присоединяйтесь к нам, когда будете готовы, и мы станем братьями по крови».

Не зависимо от того, что произошло в театре, взаимоотношения между персонажами и членами Шабаша, не должны быть совсем натянутыми. Две эти группы вновь встретятся позже, и не нужно, чтобы они сразу же начали сражаться.

Как только персонажи покидают театр, шабашиты отправляются в захудалый бар на окраинах города. Шериф теряет их след, однако только после того, как потратит времени на бесполезное преследование. Таким образом, персонажам не сразу угрожает расправа со стороны Шрифа за акт «измены». У персонажей еще остается надежда проследовать за членами Шабаша, но их отвлекает плита с Джефферсоном.

Возможно, что персонажа уже по горло сыты Камарильей и примут предложение Бача присоединиться к Шабашу, или они надеются использовать банду байкеров в одном из повсеместных в Чикаго заговоров или интриге. Однако, принимая во внимание хаос сражения, поспешность ухода байкеров и открытие могилы Джефферсона, согласные быть посвященными в члены Шабаша остаются в театре. Однако, у этих персонажей еще остается шанс присоединиться к Шабашу. Если вы хотите, чтобы персонажи сразу же присоединились к Шабашу, вам придется переделать весь сюжет истории. Конечно же, персонажи желающие присоединиться к Шабашу, должны подвергнуться инициации…

В заключении, персонажи взаимодействуют с Джефферсоном после того, как они освободят его из каменной тюрьмы. После того, как Джефферсон оправляется от шока после своего освобождения, и поймет, что Неалли не угрожает ему, он спрашивает у персонажей: *«Где я? Кто вы? И какой сейчас год?»*. Джефферсон совершенно дезориентирован, и, кажется, разозлен тем временем, которое прошло, пока он был пронзен колом. Джефферсон готов ответить на обычные вопросы персонажей (*Кто вы? Когда вас пронзили колом?*), но не раскрывает ничего из своих тайн, которые могли бы подставит его или раскрыть его связь с Шабашом. В итоге, Джефферсон благодарит персонажей за свое освобождение и оставляет после себя приятное впечатление. Персонажам должно казаться, что они обзавелись могущественным, хотя и таинственным союзником. Эта дружба осложнит деятельность персонажей против Джефферсоном, когда они будут наняты Неалли.

Персонажи

Большинство персонажей появившихся в этой сцене, появятся и на протяжении всей и истории. Их характеристики приведены в конце книги. Для того, чтобы узнать характеристики Шерифа см. «Прах к праху» стр. 21. Предполагается, что у его телохранителей Гулей физические атрибуты – 4. Остальные – 2. Так же у охранников значение Драки и Уклонения – 4, и Могущество – 2. Хотя они и вооружены Узи, они будут стараться избегать их использовать, кроме как в крайнем случаи, предпочитая кресла, оторванные от пола, или другие элементы обстановки театра (трудность 5, урон + 2).

История Эмили

«She took me to her castle and I could not believe my eyes
She had so many devices everything that money could buy
She said sign your name on the dotted line
The lights went out and Nicki started to grind»

–Prince, «Darling Nicki»

Раньше Эмили была невинна и наивна, но с того времени она была физически и нравственно развращена своей натурой Гуля, а так же странными сексуальными пристрастиями Неалли. Итогом такого существования, стало ощущение Эмили себя не более чем объектом сексуального влечения и формирование у нее специфических сексуальных предпочтений. В результате они возросли настолько, что стали затмевать даже желания Неалли.

За несколько лет ей стало скучно с Неалли, и она ищет осуществления своих желаний не у своего господина. Неалли известно о распущенности Эмили, и это все больше его беспокоит. Он использует все новые методы, чтобы возвращать Эмили домой, однако он опасается, что его власть над ней слабеет. Короче говоря, он стал ревновать и не хочет ее ни с кем делить. Из мести он отказывается давать ей больше крови, хотя он по-прежнему использует ее для кормления.

В последнее время Неалли просит Эмили меньше заигрывать с другими, но это ее не останавливает. Если она сможет соблазнить персонажа на свидание, оно сразу же станет плотским (хотя она этого и не понимает, она хочет крови). Ее страстность ошеломляет, и поэтому персонаж должен набрать три успеха при броске Самоконтроля (трудность 6 +), чтобы сохранить самоконтроль. Иначе, персонаж отдаст ей свое тело и душу полностью. Вы должны так описать случившееся, чтобы игрок действительно понял, что чувствует персонаж и смог отыграть это соответствующе.

Эмили знает, что ее отношения с Неалли могут отпугнуть возможных любовников, поэтому она объясняет им, что он терпим к ее выходкам, т.к. он больше не испытывает к ней физического влечения. Любой персонаж увлекшийся Эмили скоро узнает правду о чувствах Неалли, однако она сообщит ему, что Неалли не дает ей больше крови, и предлагает персонажу «прочитал ее мысли» в подтверждение своих слов – если он сделает это, то сказанное ею окажется правдой. Эмили действительно кажется безопасным выбором.

Одной из странностей Эмили является взаимный обмен кровью во время занятия любовью. Она вскрывает себе вены и разрывает ногтями их у своего

партнера, так чтобы они оба могли пить кровь одновременно. Хотя Эмили только Гуль, она научилась ценить кормление. Неалли не дает ей свою кровь уже какое-то время, поэтому она стремиться извлечь как можно больше пользы, прежде, чем она состарится еще больше (она заметила морщинки вокруг глаз). Это физическое испытание так интенсивно и доставляет такие удовольствия, что персонаж может потерять сознание, если не добьется успеха при броске Выносливости (трудность 6 +). В любом случае персонаж чувствует себя восстановившим силы от этой встречи, восстанавливая все пункты Силы воли.

Так как Эмили уже связана Узами крови с Неалли, она не может быть связана ими с персонажем (эти Узы крови сохраняются, хотя он и не дает ей свою кровь). Персонаж не столь везет. Он становится похотливее Эмили и связанный Узами крови, но не с Неалли, а с Джефферсоном! Физическая близость с Эмили опьяняет. Всякий раз, когда возникает возможность для новой встречи, персонаж испытывает затруднения при сопротивлении им. Воспротивиться этому возможно получив два успеха за один бросок Самоконтроля (трудность 6 +). Кроме того, для каждой последующей встречи трудность броска увеличивается на один.

Хотя персонаж, возможно, и не в состоянии управлять своими желаниями, за это состояние есть и «награда» - персонаж восстанавливает Силу воли, и, необязательно, получает точку постоянной Силы воли, если они обмениваются кровью. Сексуальное удовольствие и чувство удовлетворения одно из самых сильных способов усилить чувство собственного достоинства и уверенность в себе.

Третье кормление кровью Эмили вызывает у персонажа одержимость женщиной. Мысли персонажа постоянно притягиваются к ней. В результате любые броски, требующие концентрации уменьшаются на один кубик. Так же персонаж испытывает постоянную потребность быть рядом с Эмили. Если они проводят порознь больше недели, то персонаж теряет пункт Силы воли на восьмой, и каждый последующий день, пока они не воссоединятся (в результате этой тоски Сила воли не может упасть ниже, чем на половину от максимального ее значения). Если когда-нибудь Эмили расстанется с персонажем навсегда (т.е. в конце этой истории), вампир может впасть в Безумие. Бросок Силы воли делается с использованием его текущего значения у персонажа (который вернее всего половина или меньше чем его максимум) против трудности 8. В случае успеха персонажу удается выбросить Эмили из головы и продолжить жить. Пункты Силы воли потерянные от безответной любви восстанавливается по одному за день. Если бросок провален, персонаж испытывает потребность преследовать и добиваться Эмили. С точки зрения Уз крови, персонаж преследующий Эмили, вернее всего гонится за Джефферсоном, который рассматривает Эмили как свою собственность. Конфликт с Джефферсоном из-за Эмили может привести к уничтожению персонажа.

Спустя три дня после освобождения Джефферсона, Эмили попадает под влияние своего старого поклонника. Она начинает получать кровь от него, наполняя ею свои сосуды (см. ниже более подробную информацию). Как только отношения между Джефферсоном и Эмили установятся, персонаж, поддерживающий плотские отношения с Эмили, может быть привязан Узами крови к Джефферсону. Для этого персонаж должен получать кровь от Эмили в трех различных случаях. После этих трех кормлений персонаж невольно становится связанным Узами крови с Джефферсоном.

Осторожный персонаж может понять, что его свобода подвергается опасностью, получая кровь от Эмили. Теоретически, Эмили раньше была сосудом для крови Неалли и поэтому вампир, питающийся ее кровью, может быть связан Узами крови с Неалли. Насколько знает Эмили это невозможно. Она даже и не думает, что такой способ можно использовать для передачи Уз крови от одного вампира другому, и пытается заверить своего возлюбленного, что его свобода защищена. Эмили ошибается. Узы могут быть сформированы через посредника, если вите в его венах свежее. Она не получала кровь от Неали в течение некоторого времени, что делает только кровь Джефферсона обладающей силой в ее теле. Поэтому персонаж, кормящийся от Эмили, становится связанным Узами крови с Джефферсоном, а не с Неалли.

Сцена вторая: Принц Лодин

На следующий день после событий в театре, персонажи узнают о сокрытии этого происшествия от масс. Лодин продемонстрировал свое влияние на СМИ города, и добился, чтобы о полном объеме разрушений никто не распространялся. Газеты и телевидение сообщают, что театру нанесен ущерб в результате столкновения между конкурирующими бандами наркоторговцев, и что они спровоцировали пожар, который сжег театр. Если персонажи обследуют здание, они найдут обгоревшую оболочку, в которой отсутствуют доказательства столкновения, которое произошло предыдущей ночью. Лодин подчистил все.

Излишне говорить, что Лодин разгневался из-за сообщений о нарушении Маскарада. Однако та информация, которую он имеет, носит разрозненный и противоречивый характер. Шериф изменил факты своего конфликта с членами Шабаша, чтобы избежать возможности любых обвинений. Принц знает, что Бальтазар что-то скрывает и сомневается в утверждении Шерифа, что к этому причастны члены Шабаша. Так же Лодин обратился к Неалли с этим вопросом, но тот утверждал, что покинул театр до этого инцидента, не желая марать руки такими грязными делами. Все это не оставляет Лодину другого выбора, как призвать персонажей для допроса. Лодин хочет возложить на кого-нибудь ответственность за случившееся, и если персонажи окажутся подходящими для этого, он сделает из них козлов отпущения.

Лодин отправляет своих слуг, чтобы разыскать персонажей и доставить их для допроса. Шариф так же присутствует при этом и участвует в допросе. Из-за ссоры, которая, несомненно, возникнет между обеими сторонами, Лодин в конечном счете разозлится и все противоборствующие стороны выпьют его крови. Хотя Примогены Чикаго и не разрешают ему связывать Узами крови, кого-нибудь из Киндред города, он все же может использовать Уза, так как немногие Каиниты знают об этом запрете.

Место действия

Действие этой сцены в основном протекает в убежище Лодина.

Диалоги и драма

Спустя две ночи после событий в театре персонажи узнают, что их разыскивает Лодин. Носферату могут подслушать разговоры выводка Лодина, или друзья персонажей могут их предупредить. Вы должны организовать, по крайней мере, одну встречу, из которой персонажи узнают, что за ними либо следит, либо охотятся выводок Лодина. Если персонажи откажутся от

аудиенции тем хуже для них. Бегство персонажей станет доказательством их вины в событиях в театре. И Лодин объявит на них охоту. Лодин предпочел бы увидеть персонажи невредимыми, однако во время задержания их могут уничтожить. Люди принца открыто дадут им это понять, если персонажи даже попытаются оказать сопротивление.

Произойдет это по доброй воле и силой, персонажи все равно окажутся в убежище Лодина, ожидая допроса. Персонажи будут доставлены в приемную Лодина. Первоначально его здесь не будет. В место этого, здесь их будут ждать Шериф и его телохранители. Они стоят и сидят по всей приемной, как будто они сами ожидают принца. Между ними вспыхивает словесная перебранка, которая может перерасти в физическое противостояние (хотя Шериф и достаточно мудр, чтобы не начинать драки в убежище Лодина).

После непродолжительного периода, когда обстановка накалится до предела, или вскоре после того, как вспыхнет драка, в комнату входят Лодин и его два телохранителя. Охранники принца растащат любых противников, но не без того, чтобы получить самими пару ударов.

Диалог происходит как между персонажами и Шерифом, а так же между персонажами и Лодином. Спор между участниками противостояния подогревается упреками, в которых каждый обвиняет другую сторону в нарушении Традиций. Бальтазар настроен на то, чтобы персонажи взяли на себя вину, за то, что не остановили Шабаш.

«Да они стояли там и даже пальцем не пошевелили, чтобы мне помочь. Я завалил пятерых в одиночку, пока меня не вырубили. Дерьмо, если бы я знал их лучше. Я думаю, вы все были на их стороне!».

В идеале он хочет, чтобы персонажи были уничтожены. Если персонажи в свою очередь обвинят Шерифа во лжи, он придет в ярость и разразится гневной тирадой. Это возмущение может перерасти в физическое нападение, однако за любым таким порыв последует физическое наказание от охранников Лодина. Он готов выслушать аргументы обоих сторон, но у него не хватает терпения на такие заминки. Каждый вампир получает по одному предупреждению. Если персонажи не примут во внимание этого предупреждения, и будут высказываться вне очереди, один из охранников Лодина заставит персонажа повиноваться. Он будет бить его до тех пор, пока не заставит жертву замолчать.

Лодин выслушает заявления Бальтазара о причастности Шабаша, но отнесется к ним скептически. Даже если он действительно поверит в это, он не сможет признать то, что члены Шабаша находятся в городе по политическим причинам. Признать вторжение Шабаша в город он подорвет свою власть. Поэтому, Лодин отклонит любые обвинения в сторону Шабаша и прикажет оставить такие обвинения под угрозой дальнейшего физического наказания.

В попытки защититься персонажи могут попытаться попросить Лодина расспросить Неалли, последним, посещавшим театра. Это просьба разозлит принца:

«Как вы смеете приплетать имя Старейшины в такие мелкие дела? У вас нет права расспрашивать ваших старейшин. Ваше предназначение – это проявлять уважение! Вы испытываете мое терпение, детишки. Еще одно

подобное выступление приведет вас к уничтожению – от моих собственных рук!»

Персонажи должны будут более тщательно взвешивать свои слова, начиная с этого момента.

Обратите внимание: если кто-нибудь из персонажей будет членом калана Вентру, то он будет вести себя более учтиво, а Бальтазар будет перебивать его гораздо чаще. Однако, конечный результат будет одним и тем же – кто-то должен быть обвинен, а персонажи оказались не в том месте, не в то время.

Если персонажи в какой-то момент попытаются бежать из убежища Лодина, их тут же обстреляют люди Лодина и охранники Шерифа. Такие действия тотчас будут инкриминированы персонажам, и на них будет объявлена Кровавая охота в ответ на их «преступления» в театре. Учитывая эти обстоятельства, для персонажей будет безопаснее перетерпеть допрос и принять любое наказания, которым их подвергнет Лодин.

После того как Лодин выслушает аргументы обоих сторон конфликта, он решит, что и Шериф и персонажи виноваты в нарушении Традиций. Лодин не может продемонстрировать свое предпочтение кому-нибудь из них, так он знает, что Бальтазар не до конца честен с ним, а что если всю вину возложить на персонажей они могут стать мучениками для Анархов Чикаго. Поэтому он прикажет одному из охранников принести чашу из кабинета. Лодин ножом вскроет себе вены на запястье и сцеживает кровь в чашу. После этого заставляет Бальтазара, его охранников и персонажей выпить из нее. Каждому силой наклоняют голову, в то время как другой охранник держит его челюсти открытыми. Персонажи все же могут попытаться избежать употребления крови, получив два успеха при броске Выносливости (трудность 7 +), что не выпить кровь и не быть замеченным. В противном случае, один из охранников ударом в живот заставит вас проглотить ее, если вы вновь не выбросите два успеха при броске выносливости (трудность 7 +).

Хотя они получают только один пункт крови, но это кровь очень сильная, и каждый пункт крови стоит два нормальных пункта. Кроме того персонажи могут потратить эти очки на увеличение одной из дисциплин (кроме Тауматургии) на один уровень в течение одной ночи. Они должны потратить эти пункты крови полностью, чтобы начать использовать дисциплину которую они хотят увеличить. Вы не можете открыто сказать персонажам об этом, но вы можете намекнуть им об этом.

Выпив крови Лодина, персонажи становятся на один шаг ближе к Узам крови с принцем. В маловероятном случае, если персонажи уже связаны Узами крови с Лодином, принц придумает другое подходящее наказание. Возможно, у них уже будут с кем-то Узы крови, и поэтом кровь Лодина не окажет никакого воздействия. Если Лодин знает об эти Узах крови, то он так же придумает альтернативное наказание.

После употребления крови, Лодин предупреждает всех присутствующих, чтобы они не перечили ему вновь. За будущими актами неповиновения последуют такие же наказания. Он говорит, что после трех преступлений они будут привязаны к нему Узами крови, и навсегда окажутся в его власти, потеряв личную свободу. Персонажи, выполняя тайные дела, захотят помалкивать о них.

После употребления крови Лодина, принц приказывает Бальтазару и его охранникам уйти. Лодин хочет, чтобы персонажи нашли банду байкеров, о которой они говорили. Он говорит:

«Если вы хотите искупить свою вину, вы должны найти этих людей для меня. Хотя я и не верю, что это были члены Шабаша, так как они не посмеют вступить на территорию Камариль и, они должны быть наказаны за свое участие в этом ... деле».

В действительности Лодин хочет доказать, что Шабаша нет в городе. Он знает, что пути, которыми пользуется Бальтазар, слишком жестоки, чтобы быть использованными, и поэтому принц хочет, чтобы персонажи нашли байкеров. Будут ли персонажи работать на самом деле, чтобы произвести впечатление на Лодина, зависит от игроков. Когда персонажи действительно выйдут на контакт с Шабашем, они уже будут «работать» на Неалли (см. ниже). Мотивы которые предложит Неалли будут более ценными чем принесение пользы Лодину, и поэтому персонажи возможно никогда не найдут банду для принца. Конечно, если они не найдут банду для принца, персонажи еще больше впадут в немилость принца.

В результате последнего неудачного столкновения с Шерифом, персонажи обязательно заработают его враждебного отношения. Бальтазар взбешен тем, что он –f «могущественный Старейшина», был наказан, так же как и простые Неонаты. Поэтому, при их следующей встрече Шериф сделает все что может, чтобы уничтожит персонажей либо физически, либо политически.

---

[1] —Чёрный день, ненастная ночь.
Нет ни любви, ни надежды.
Не плачьте, он идёт ...
– Prince, «Крест» [Наверх]

Глава 2. Месть лучше подавать холодной

"I've done worst than kill you, Kirk. I've hurt you. And I wish to go on hurting you..."

- Khan, "Star Trek II: The Wrath of Khan"[1]

События этой части истории должны произойти спустя несколько недель игрового времени после событий первой главы. Поэтому, герои не сразу понимают связь между странным поведением Неалли (см. ниже) и освобождением Джефферсона. Каждая сцена этой главы может быть внедрена в историю, которую вы сейчас уже рассказываете, делая события не связанными на первый взгляд. Но поскольку персонажи неоднократно конфликтуют с Неалли, они понимают, какая интрига разворачивается перед ними. Если у вас по настоящему параноидальные персонажи вы можете даже включить эти сцены в другие истории, которые вы рассказываете.

После того как Джефферсона обретает свободу и складывает свое представление об этом новом мире, он разыскивает Неалли и оценивает силу своего врага. Ища средство отомстить, а так же спасти Эмили, Джефферсон разыскал банду Шабаша, которую он возглавлял в 60-е гг. Воссоединившись со своими последователями, Джефферсон понимает, что Шабаш можно

использовать, чтобы разорвать Узы связывающие Эмили и Неалли, и чтобы уничтожить самого Неалли. С этой целью он приказывает, своим слугам сделать свое присутствие в Чикаго достояние широкой общественности и предоставляет им свободу, чтобы посеять хаос.

План Джефферсона прежде всего требует его встречи с Эмили. Учитывая ее развратность, эту встречу несложно организовать. Хотя Эмили и предпочла Неалли Джефферсону много лет назад, она все еще любит их обоих. Поэтому Эмили рада встретиться с человеком, к которому она испытывала чувство, но не познала физической близости. Она так же сохранит их отношения в тайне. Джефферсон по-прежнему видит безупречность в Эмили несмотря на печать развращенности, поэтому он отказывается от близости с нею (и тем еще больше привлекает ее к себе). В качестве мести Неали Джефферсон только дает Эмили свою кровь. Это идет в разрез со всеми его ценностями, но жажда мести требует большего. Так получая кормление от Джефферсона, она становится носителем его крови. Он, конечно же, знает, что Неалии регулярно получает кровь от Эмили, поскольку он всегда делал так, и использует эту привычку против него. После того как Неалли трижды получит кровь Эмили, он невольно станет связанным Узами крови с Джефферсоном.

После того как Узы крови сформируются, Джефферсон прикажет Неалли совершить несколько преступлений против Камарильи (обратите внимание на то, что власть Джефферсона над Узами крови проистекает из Дополнения Шабаша и поэтому немного отличается от описанного в Вампирах – он может управлять Неалли на расстоянии). Свидетелями этих преступлений будут персонажи на протяжении сцен приведенных ниже. В результате этих действий Неалли нарушает несколько важных традиций. Таким образом, его начинает разыскивать принц, и он теряет свою власть в Камарильи. Это – только часть мести Джефферсона.

Проведя несколько лет в бетонном заточении, Джеффер стремится к полному уничтожению Неалли. После того как Джефферсон разрушит положение Неалли в Камарильи он встретится с Неаали. Джефферсон расскажет своему врагу, что он связан с ним Узами крови и что он стоит за всеми последними поступками Неалли, и что он останется под контролем Джефферсона навсегда. После стольких лет вражды, Неалли не может смириться с мыслью о господстве Джефферсона и отчаянно ищет способ разорвать Узы. Однако, наблюдая за Джефферсоном предпринимавшим множество неудачных попыток разорвать его Узы с Эмили, Неалли знает только один способ сломать Узы крови – это тайно стать членом Шабаша.

Это и приводит к появлению в игре байкеров Джефферсона. Услышав слухи о деятельности членов Шабаша в Чикаго, он разыскивает их. Неалли понимает, что присоединившись к Шабашу он потеряет все, чем дорожит, но он чувствует, что все то, чем он располагает сейчас не имеет ценности пока Джефферсон управляет им.

В связи с этим встает вопрос, как вступить в контакт с байкерами Шабаша и не заработать неприятностей – так как члены Шабаша особенно не любят Вентру. В этот момент на помощь и приходят персонажи. После событий в театре Неалли знает, что персонажи имеют некоего рода отношения с байкерами и возможно даже полагает, что они их союзники. Неалли и персонажи так же несколько раз встречаются друг с другом на протяжении этой главы и поэтому с каждым разом узнают больше о Неалли и его личных проблемах. В какой-то момент он нанимает их, чтобы они устроили ему встречу с Шабашом – «расплачиваясь» с ними информацией и обещаниями.

Однако фактически встреча, которую организовывают персонажи, является уже другой главой.

Многие происшествия этой главы – это обыкновенные события, которые случаются в присутствии персонажей, и не являются каким-либо продолжением истории. Вы должны будете использовать новые методы повествования, чтобы четко изложить специфический ход эпизодов. Мы предлагаем, чтобы вы просто рассказали введение для каждого эпизода, описав игрокам, где они, что они делают и зачем они здесь – позвольте им отыграть некоторое время, а затем прервите их событием, описанным ниже. Независимо от того, что вы делаете, у вас не должно быть игроков, которые отыгрывают каждый незначительный поступок своих персонажей в течение ночи. Все это может потребовать от вас постоянного манипулирования ими, чтобы заставить их быть там, где вы хотите. Вам просто нужно стать Рассказчиком еще немного больше и просто направьте их туда, куда вам нужно (конечно, дайте каждому игроку право возразить (*«Эй чувак, я ни за что туда не пойду»*). Конечно, не все персонажи должны присутствовать в каждой сцене. Вы даже можете устроить так, что каждый персонаж будет участвовать в отдельной сцене.

Сцена третья: Кровавый танец

Однажды ночью персонажи находятся в клубе «Суккуб» (Succubus Club), популярном ночном клубе для Киндред Чикаго. Неяркий свет, звучит громкая и тяжелая музыка. В клубе так же присутствует Эмили, очаровывая подходящий Скот (Kine), который составил бы компанию для плотских утех на эту ночь. Поскольку она здесь, здесь же должен находиться и персонаж, который увлекся ею.

Вскоре в клуб входит Неалли. Все прекращают свои дела, привлеченные его появлением. Затем он доминирует девушку и пьет ее кровь на танцполе. Этот поступок бросает вызов Первой Традиции и совершенно не характерен для него. Шокированные этим неслыханным нарушением Маскарада, персонажи могут реагировать в соответствии со своим любопытством.

Место действия

Клуб «Суккуб» - это трехэтажный ночной клуб с большим танцполом и многочисленными темными уголками. Если вы не отыгрываете этот сценарий в Чикаго, тогда это может быть ночной клуб, который вы уже использовали или какой-нибудь новый. Этот клуб может быть даже часто посещаем другими Киндред, но желательно, что персонажи любили здесь тусоваться (это объясняет, почему они здесь оказались).

Диалоги и драма

Вы можете начать эту сцену, как будто она является часть дополнительной интриги об Эмили и ее любовнике вампире. Она пригласила персонажа в клуб и отшила смертного спутника, которого подцепила до этого, чтобы развлечься. Это разозлило мужчину и может привести к конфликту между ними. Он недоволен тем, что Эмили его игнорирует, и после попытки переговорить с ней, попытается ударить персонажа первым, если ему кто-нибудь не помешает. Любая драка будет недолгой, в противном случае вышибалы клуба вмешаются и выставят противников вон. Если драка будет длиться дольше четырех раундов, вышибалы обязательно вмешаются. Чтобы

избежать в толпе вышибалу в любой момент требуется бросок Маскировки (Stealth) против Восприятия (Perception) (2) и Бдительности (Alertness) (2) вышибалы – в общей сложности четыре – это не особенно сложный бросок, однако нужно набрать, по крайней мере, три успеха.

Если вышибалам удастся схватить противников, то они выставят их за дверь. Смелый и умный персонаж может продемонстрировать свое вампирское обличие, чтобы отпугнуть вышибалу, но не забывайте, что это будет нарушение Маскарада. Любой из противников, который был нокаутирован, так же будет вытащен наружу вышибалами.

Несмотря на то, что персонаж может быть вышвырнутым из клуба, он все же должен быть свидетелем появления Неалли; возможно персонаж сталкивается с ним, когда Старейшина входит в клуб. Это достаточно легко сделать, так как толпа расступается, перед расталкивающим ее Неалли.

Так же в клубе присутствует Джефферсон, но он использует Затемнение, чтобы скрыть свою личность. Джефферсон появляется в клубе спустя несколько секунд после Неалли и наблюдает за его кормлением. Персонажи, обладающие Прорицанием, могут по крайне мере однажды сделать бросок Восприятия (Perception) + Актерство (Acting) (трудность 9). Один или несколько успехов укажет им, что они видят фигуру и что в ней что-то ни так. Успех при броске Интеллекта (трудность7 +) необходим, чтобы узнать в фигуре кого-то знакомого, но кто это конкретно установить не удастся. Когда в следующий раз персонаж посмотрит в сторону фигуры, он уже исчезнет. Джефферсон проследил, за тем как Неалли выполнил его приказание, и покинул клуб никем не опознанный.

Появление Неалли в клубе ознаменовывается внезапной тишиной накрывшей толпу, хотя музыка и продолжает реветь. Использование Неалли Присутствия привлекает к нему все глаза и умы. Эта дисциплина так же оказывает влияние на вышибал, смертного партнера Эмили и персонажи. Все вынуждены просто стоять и смотреть. Чтобы преодолеть влияние Неали даже на мгновение, необходимо потратить пункт Силы воли. Чтобы обрести свободу в этой сцене необходимо израсходовать пять пунктов.

В то время как клаберы уставились на Неалли, он идет через толпу как будто ищет кого-то. Эмили неуязвима к влиянию Неалли и она предполагает, что ее Господин охотится на нее – зачем же еще ему быть здесь? Она хватает своего спутника и быстро пригибается. Она объясняет: *«Он ищет меня. Он рассердился на меня, для того чтобы получить побольше удовольствия!»* (и подмигивает). Затем Эмили стремительно вытаскивает персонажа через задний ход. Она должна выставить его за дверь, только после того, как персонаж станет свидетелем нападения Неалли на танцполе – Джефферсон хочет, чтобы она видела падение Неалли. После того, как Эмили и персонаж отступят через черный ход, они могут впасть в один из своих плотский загулов. Эмили оставляет своего партнера перед рассветом и возвращается в убежище Неалли.

В действительности Неалли не в своем уме и не узнает Эмили даже, если встретится с ней лицом к лицу. Персонажи смогут понять, что с Неалли что-то не так, если получат успех при броске Восприятия (трудность 6 +). Глаза вампира горят огнем, его волосы взъерошены (еще один успех Восприятия, позволит определить, что это парик), а его ногти на пальцах удлинились. Он явно настроен на охоту и намерен получить кровь прямо здесь – это явное нарушение Маскарада, которое должно озадачить персонажей, учитывая, что

Неалли работает на Лодина. Движение Неаали через толпу на танцполе заканчивается, когда он останавливается прямо перед шикарной девушкой. Неали применяет к ней Доминирование и без предупреждения стремительным рывком впивается зубами в горло женщины, выкручивая ее голову самым ужасным способом. Освобожденная от Присутствия Неалли толпа в панике бежит из клуба. Такое кормление настолько шокирует персонажей с Человечностью 9 или 10, что они не в состоянии действовать какое-то время. В то время как, у персонажа с низкой Человечностью (3 или ниже) эта сцена вызовет жажду крови, повергая его в Безумие (Frenzied). Что бы сопротивляться этому, необходим успех при броске Совести (Conscience) (трудность 4 +). Если проверка будет провалена, то персонаж нападет на человека из толпы и осушит его полностью. Так как клаберов охватила паника, никто ни понимает, что делает обезумевший персонаж, и не пытается предпринять что-либо.

Персонажи могут попытаться остановить Неалли в любой момент, даже до того как он начнет кормление, если они догадаются о его преступных намерениях. Или, любой персонаж, который страстно увлечен Эмили, может попытаться узнать кто сильней, он или Неалли в бою. Любое противодействие Неалли, будет им воспринято незамедлительно, как проявление враждебности. Он устранит персонажи наиболее эффективным средством, имеющимся в его распоряжении (то есть отшвырнет их со своего пути), так как его желание получить кровь сильнее, чем желание сражаться. Если персонажи представляют для Неалли реальную или настойчивую угрозу, он использует свои силы со смертельным исходом.

Персонажи, которые сохранили спокойствие, могут попытаться проследить за Неалли после того, как он закончит свой Банкет (Feast), чтобы узнать мотивы, стоящие за ним. Он останется в пустом клубе достаточно долго, пока не иссушит свою жертву полностью (увеличив свои Пункты крови до максимума). После этого он подвергнется явной трансформации (наподобие «Джекилл - Хайд»). Он вернет свой нормальный вид и выглядит растерянным, как будто пришел в себя после транса. Если персонажи будут в пределах видимости Неалли, он узнает в них Киндред и прикажет: *«Идите домой глупые щенки. Разгуливать после наступления темноты опасно»*. Затем он покидает клуб. Используя пробужденную Узами дисциплину Затемнение, он сливается с толпой. Что бы проследить за Неалли, нужно получить два успеха при броске Восприятия (Perception) + Бдительность (Alertness) с трудностью 9. Чтобы следовать за ним незамеченным используйте Затенение (Shadowing) (см. Вампиры стр. 145). Персонажи должны набрать пять успехов, чтобы проследить за Неалли вплоть до самого его убежища (поместья).

На протяжении всего пути он пытается решить проблему, которая явно его тревожит. Персонажи могут попытаться услышать ((Perception) + Бдительность (Alertness) трудность 6), что Неалли говорит сам себе: *«Что случилось со мной сегодня? У меня не было необходимости так получать крови. Это было, как будто Зверь ожил во мне, по собственной воле, и завладел контролем над моим разумом. Может быть это связано с тем, что я снизил контроль над Эмили»*.

Неалли может понять, что персонажи следуют за ним. Если это случится, он поворачивается и говорит персонажам, скрытым в тени, чтобы они показались: *«Не оскорбляйте мой ум. Я знаю, что вы здесь. Я чувствую ваш запах. Покажитесь»*. Если персонажи остаются незамеченными при приближении к Неалли, он определит их местонахождения по их аурам. Как только он признает в них неонатов, он отвергнет возможность угрозы с их

стороны и предупредит: *«Если вы еще хоть раз вмешаетесь в мои дела, я вас уничтожу»*.

Даже если персонажи проследуют за Неалли вплоть до его убежища, они так и не узнают, что могло бы объяснить его поведение в клубе. Это предполагает, что они даже могут попытаться проникнуть на территорию поместья.

Так же возможно, что персонажи останутся в клубе и не последуют за Неалли. Возможно, они попытаются привести в чувства одного из них из припадка Безумия. После кормления Неалли была вызвана полиция. И сирены предупредят о ее приближении. У персонажей есть достаточно времени, чтобы скрыться до их появления, но, если персонажи будут двигать тело жертвы Неалли, полиция узнает об этом. На следующий день появится сообщение о сбежавшем из психиатрической лечебницы пациенте, который убил женщину в ночном клубе – способ Лодина исправить вред нанесенный Маскараду. Конечно, Лодин возмущен тем, что Неалли так открыто, бросил вызов Традициям Камарильи, но из-за того, что Неали его помощник которому он доверяет, Лодин будет снисходителен … в этот раз.

Персонажи

В этой сцене добавлен только один новый персонаж – смертный партнер Эмили. Дайте ему Социальные и Ментальны атрибуты по два, Физические – 3 (он спортсмен) и Драка 2.

Сцена четвертая: Дети в беде

Одной ночью находясь на улице ночью, возможно во время охоты, персонажи находят маленькую девочку, бродящую по улицам. Ребенок оказывается сиротой и недавно подвергнута Становлению Она рассказала о страшном человеке, который терроризирует детский приют. Персонажи находят удачной идеей расследовать этот случай, и выяснить, кто же нарушил правила Лодина о запрете создания новых Киндред (вероятно, таким образом, они получат возможность его шантажировать). В приюте они находят Неалли, который вынужден по приказу Джефферсона пить кровь у детей, и превращает их в вампиров, таким образом, нарушая третью Традицию Камарильи. После того как персонажи выслушают объяснения Неалли, они могут действовать так как они захотят.

Место действия

Основные действия сцены происходят в приюте, в основном в очень большой спальной комнате, где спят дети. Приют может быть размещен где угодно в Чикаго, однако, мы предлагаем разместить его вблизи складского района на Саут-Сайд. Постарайтесь увлечь персонажей реалистичностью описаний, «Сиротка Энни» будет как раз к месту.

Диалог и драма

Эта сцена предполагает больше диалогов, чем драмы; мы надеемся, что персонажи решат конфликтовать с Неалли словами, а не с помощью насилия. Однажды ночью персонажи находятся на улицах Чикаго. Первым человеком, которого они встречают, оказывается Беки, маленькая сиротка. Она находится на улице по двум причинам: 1) «страшный человек» пугает е

настолько, что она не может больше оставаться в приюте; 2) она чувствует всепоглощающий голод, который невозможно удовлетворить ни каким количеством пищи (она сбежала, чтобы найти больше еды).

На первый взгляд Беки очаровательно трогательна. Если персонажи вознамерятся воспользоваться ею в качестве еды, они должны выполнить проверку Совести и добавить один дополнительный кубик к этому броску. Если бросок провален, вампир может продолжить свою атаку. Если бросок будет успешен, персонаж не сможет заставить себя причинить вред ребенку. Если персонаж предпримет атаку, Беки бросится бежать, крича: *«Вы как страшный человек, мистер Эдвардс!»* Персонажи, которые получат успех при броске Интеллекта (трудность 6 +), поймут, что «мистер Эдвардс», это должно быть Неалли. Эти персонажи могут прервать свою Охоту для того, чтобы узнать, что знает ребенок.

После всего лишь нескольких слов Беки, персонажи понимают, что она вампир – она еще не научилась скрывать свои клыки. Это открытие ужасает персонажей тем, что кто-то совершил ужасное преступление, дав юной и невинной Беки Становление.

Ребенок объяснит, почему она не в приюте ночью:

«Страшный человек сейчас в приюте. Он приходит ко мне каждую ночь, но в приюте не верят мне. Все дети видели его. Доктора говорят, что мы либо врем, либо воображаем. А мы нет! Страшный человек настоящий!»

К своему отвращению Неалли был заставлен Джефферсоном начать пить кровь у маленьких детей. Беки так напугана Неалли, что она отказывается возвращаться в приют, если персонажи не пообещают прогнать «страшного человека», или они не пообещают дать ей чего-нибудь поесть. Конечно, «пища», которую получит Беки – это кровь. Кормление невинного ребенка кровью, вызывает потерю одного пункта Сивы воли у персонажа, несмотря на то, что девочка должна питаться, чтобы выжить.

Встретив Беки, вампиры могут решить пойти в приют, но «страшного человека» там не окажется. Беки спала в течение нескольких дней, приспосабливаясь к новой жизни. Она проснулась ранним вечером, и с того времени и до того как покинуть приют, она не видела страшного человека. Однако Неалли побывал там с того времени. Когда персонажи прибывают в приют, все дети спят, но спят как-то неестественно. Они аккуратно питаются многими из них, зализывая свои раны и приказывая им заснуть вновь. Если они хотят получить кровь от не спящих детей, то персонажи должны активно растормошить сирот. Как только дети проснуться, они сначала пугаются, однако Беки уверяет их в том, что персонажи пришли помочь. После этого сироты прекращают крики и жалобы на возвращение «страшного человека». Проверка детей показывает, что никто из них не был превращен в Киндред. Беки пока единственная сирота, которая получила Становление, но для остальных – это только вопрос времени.

В маленькой комнате смежной со спальней располагаются два санитара, которые следят за детьми. Если персонажи проверят санитаров, то они так же увидят, что те так же неестественно спят. Придя в приют, Неалли подверг их Доминированию. Оставшись одни, санитары проспали всю ночь.

Так как Неалли давно ушел, персонажи должны оставить наблюдение, чтобы поймать его, когда он вернется следующей ночью. Приют закрывается после завершения рабочего времени, однако многие сотрудники остаются ухаживать за детьми после закрытия. Двое санитаров дежурят на протяжении ночи. Разрешите персонажам осуществить любые планы по наблюдению, пока они остаются в границах разумного.

Следующей ночью Неалли вернется. Он запрыгивает в окно второго этажа (помните о его Могуществе) и проникает в приют. Когда он оказывается внутри, он использует Присутствие, чтобы привлечь детей к себе. Чтобы противостоять призыву Неалли персонажи должны потратить пункт Силы воли. Если они не могут или не делают это, то персонажи буду выманены из своих укрытий. Беки будет среди детей, привлеченных к Неалли. Если же она будет удерживаться персонажами, то она начнет кричать, чтобы ее пустили к ее «отцу». Хотя Беки и смертельно боится Неалли, его Присутствие влечет ее к нему, несмотря на любые препятствия.

Так как Неалли контролируем Джефферсоном, он не замечает присутствия персонажей, пока они не выдут из укрытия. Если они обнаружат себя чтобы увидеть «страшного человека», то они обнаружат Неалли с детьми. Он как раз собирается питаться и демонстрирует шок и страх когда, его прерывают.

Неалли стыдится своей вновь приобретенной привычки, и поэтому готов все объяснить, не вступая в конфронтацию. В случае если Неалли вынужден защищаться, он сражается, чтобы усмирить персонажи, для того, чтобы объяснить свои поступки. Если персонажи продолжают свое нападения, Неалли сделает то, что нужно чтобы их остановить. Так как Джефферсон освободил Неалли от своего контроля (Джефферсон удовлетворен тем, что преступление Неали стали достоянием гласности), Неалли принимает намерения персонажей близко к сердцу и вынуждает себя прекратить питаться кровью детей.

Когда персонажи ловят Неалли во время получения крови от сирот, он пытается оправдать свои отвратительные инстинктивные потребности:

«Я делал это не по своему выбору. Я не мог больше себя контролировать. Почему-то Зверь пробудился во мне; вот одно из последних его проявлений (указывает на сирот). Пожалуйста, не судите меня за то, что я сделал. Мои поступки не отражали мою истинную натуру. Хотя я и не знаю, что случилось со мной, я должен научиться управлять собой, прежде чем это уничтожит меня или прежде чем я сойду с ума».

Неалли демонстрирует подлинное раскаяние из-за того, что он питался детьми. После своего первого приема их крови, он попытался загладить свою вину, превратив их в вампиров. Хотя Неалли и думал, что это решение его собственным, на самом деле оно было внедрено в его ум Джефферсоном. Фактически Неаали не имеет над собой больше никакого контроля. То, что видели персонажи в клубе, подтверждает это утверждение.

Слушая объяснения Неалли, персонажи могут испытать к нему симпатию, так как они понимают, как трудно бывает устоять перед Зверем. Отыгрывайте Неалли как можно более трогательно, вздыхая и проливая скупые кровавые слезы. Неалли решит любые проблемы с персонажами в миролюбивой манере, однако он будет защищаться в случае необходимости. Он готов сопротивляться дальнейшему искушению приютом и будет вознагражден успехом за свои усилия (удовлетворенный тем, что Неалли публично нарушил

очередную Традицию, Джефферсон оставил свой контроль над волей Неалли … на время).

В этот момент истории Неалли еще слишком горд, чтобы принять помощь в его усилиях по борьбе со Зверем внутри него. Он так же стыдится, того, что он ведет себя подобно человеку, испытывающему болезненное влечение, и хочет спасти себя, прежде чем признается в слабости. Только когда Неалли будет в крайнем отчаянии, он обратится за помощь к персонажам (см. Глава 3).

В какой-то момент общения героев с Неалли рассказчик делает бросок Восприятия + Бдительности (сложность) хотя бы за одного персонажа. В случае успеха, персонаж замечает тень за окном, на одном из наружных подоконников спальни. Если тень это заметит, то она исчезнет прежде, чем на нее обратят внимание. В любом случае тень исчезнет до того как Неалли обратит на нее свое внимание. Персонажи, которые получат успех при броске Интеллекта (трудность 7+), узнают в тени одного из посетителей ночного клуба.

Персонажи, которые ищут правосудия в отношении Неалли, могут сообщить о том, что он недавно создал нового вампира принцу. Однако, Лодин не склонен верить обвинениям Неоната выдвинутым против Старейшины. Если персонажи настолько глупы, что предъявят эти обвинения Лодину лично, он вынесет решение в отношении выскочек. Они могут быть выставлены вон из убежища, или же вновь напоены кровью принца. Какое наказание будет вынесено, зависит от вас, однако оно не должно быть слушком жестоким, чтобы отбить желание у персонажей продолжать историю дальше. Если доказательства представленные персонажами будут убедительными, или если они будут представлены от их имени уважаемым вампиром, Лодин будет вынужден поверить в это сообщение. Он установит за Неалли наблюдение, и примет меры против его мелких пособников, если Неалли нарушит еще одну Традицию. Однако если Неалли будит под наблюдением, Лодин узнает о том, что он переметнулся на сторону Шабаша. Это означает, что о причастности персонажей к этому предательству так же станет известно Лодину, и он возложит на них всю ответственность за случившееся. Будет объявлена Кровавая охота. Если персонажи хотят сохранить свободу действий в будущем, то лучше всего для них будет не просвещать Лодина в недавние события.

В конечном счете, эта сцена покажет персонажам, что Неалли, несмотря на некоторые отклонения, порядочный человек. После этого откровения будем надеяться, что персонажи будут более расположены к нему и будут более отзывчивыми, когда он придет к ним за помощью.

Персонажи

Сироты были объектом охоты Неалли в течение приблизительно недели. В результате кормления дети получили психологические травмы, отягченные тем, что взрослые не верят их рассказам. Когда отыгрываете детей, съежьтесь и говорите тихо, однако становитесь чрезвычайно эмоциональными, описывая ужас от посещения Неалли.

Персонажи с дополнениями в области психологии, педагогики или социальной работы могут попытаться облегчить страдания детей. Эта цель может быть достигнута различными способами. Персонажи могут посещать

приют после захода солнца, используя официальные каналы, выдавая себя за благотворителя занимающегося этим «в свободное от работы время». Так же персонажи могут посещать детей ночью, помогая им с их проблемами. Поистине сочувствующие персонажи могут попытаться договориться об удочерении Бекки и обучить ее контролировать свой вампиризм (Неалли не может сделать этого, опасаясь, что его вызов Традициям будет раскрыт). Персонажи, которые стараются помочь детям могут быть вознаграждены пунктом Человечности, однако удочерение Бекки может стать причиной для больших проблем с Лодином – как они осмелились стать Сирами без его разрешения!

Сцена пятая: На охоте

Эта сцена происходит вскоре после событий предыдущей сцены. Тем самым вы добиваетесь, чтобы персонажи не утратили за это время сострадания, которое они почувствовали к Неалли. Для того чтобы окончательно уничтожить репутацию Неалли в глазах Камарильи Чикаго, Джефферсон приказывает жертве своих Уз уничтожить другого вампира – тем самым напрямую нарушить Шестую Традицию. Для того, чтобы об этом узнал Лодин, Джефферсон приказывает Неали убить потомка или партнера принца. Жертва не должна быть слишком могущественной, подобно Старейшине, чтобы Неалли мог ее убить во время охоты. Джефферсон хочет убить Неалли собственноручно, и поэтому предпринимает все меры, чтобы тот уничтожил более слабого вампира. Таким образом, жертвой становится протеже Лодина, а также, мы надеемся, друг или партнер персонажей. Во время охоты Неалли, их друг-жертва обращается к персонажам за помощью, подталкивая их к очередному конфликту со Старейшиной. Хотя они все же вернее всего и не в состоянии защитить своего партнера, персонажи становятся ближе к Неалли и его недавним проблемам с самоконтролем. Эти отношения становятся основанием для обращения Неалли к ним за помощью в Третьей главе.

В целях этой истории, жертвой Неалли становится одна из недавних Неонатов Лодина, красивая молодая вампирша, которая любит проводить все свое время в клубе «Суккуб». Она говорит, что выполняет поручения и передает сообщения принца. Некоторые говорят, что ее взаимоотношения с Лодином не только деловые. Если у вас есть более подходящий персонаж в вашей хронике, не стесняйтесь использовать ее или его в этом случае. Нужно только, чтобы персонаж был знаком с принцем, и не должен быть важным элементом истории, чтобы он или она не мог умереть.

Неалли выбирает Лорейн в качестве жертвы, только по тому, что она фаворит Лодина, и тем самым он быстрее попадет в его немилость. Конечно, только этим объясняется выбор жертвы для нападения Неалли. Мотивация на охоту действительно происходит исключительно от Джефферсона – это не то, на что Неалли способен самостоятельно.

Место действия

Действие этой части может протекать там, где более удобно. Если персонажи знакомы с Лорейн по какому-нибудь определенному месту, то они там столкнутся с ней и действиями Неалли. Она также может искать спасения в убежище персонажей. Возможно, даже, что действие этой сцены может происходить на улице или в переулке, где Лорейн убегает от вампира.

Диалог и драма

Большинство диалогов ориентированы на Лорейн. Скрываясь от Неалли, она пытается сообщить о своей проблеме персонажам, но сбитое дыхание мешает ей в этом. Дальнейшие диалоги произойдут, в случае если и когда персонажи попытаются помещать охоте Неалли.

Буквально столкнувшись с персонажами, своими обезумевшими от ужаса глазами Лорейн продемонстрирует им свой страх, даже прежде чем сможет открыть рот. Она, обессилено дыша, просит защиты у персонажей:

«Вы должны … мне помочь … Он преследует меня всю ночь … »!

На вопрос «кто» Лорейн ответит:

«Он из … выводка Лодина... Я не смогла его хорошо рассмотреть..., но я знаю, что это был один из них... Я знаю слишком много о... делах Лодина. Ты понимаешь слишком много, когда передаешь «записки»... Теперь он хочет меня убить!»

Когда охотящийся за Лорейн появляется впервые, он должен оставаться просто силуэтом, скрывая свою личность. Персонажи должны получить успех при броске Восприятия (трудность 7 +), что бы в этот раз узнать Неалли. В противном случае, когда он выступит на свет, персонажи поймут, почему они возможно изначально не узнали Неалли. Он – обезумевший Зверь, его глаза горят ненавистью, часть волос полностью отсутствует (демонстрируя его преждевременное облысение), на концах пальцев выросли когти, а его клыки достигли основания подбородка, и с них на землю капает слюна. По этому облику не трудно узнать его поведение в ночном клубе (бросок Интеллекта (трудность 5 +)), но на этот раз кажется, что Неалли зашел еще дальше.

Неалли устремлен непосредственно на Лорейн, игнорируя персонажей. Для него они не существуют. Если Лорейн прячется или убегает, Неалли внюхивается в воздух и направляется в то направление, куда она скрылась. В случае если, кто-то из персонажей попытается встать между хищником и жертвой, он будет устранен наиболее подходящим способом (вернее всего будет выброшен из поля зрения Неалли, а поэтому и из его разума). Более настырная «помеха» получит белее серьезные удары и возможно, если потребуется, будет убит, однако, Неали не позволит этим действиям остановить его охоту. Если персонажи не отступят, Неалии на время оставит свое преследования и попытается возобновить его этой ночью позже или в другой раз. Неалли не закончит свою охоту на Лорейн, пока не поймает и не иссушит ее. Джефферсон не откажется от контроля над своей жертвой пока Неаали не нарушит Шестую Традицию. Если это потребует поддержания постоянного контроля над Неалли в течение нескольких дней, так тому и быть.

Когда Неалли появился в первый раз, Лорейн обезумела от паники. Она сразу же скрылась через ближайший выход. Любой персонаж, который попытается ее удержать, в итоге получит удар удивительной силы (ее Сила возрастет до 5 под воздействием страха). Лорейн изучила улицы довольно хорошо и бежит в свое убежище. Персонажи, которые хотят не отстать от нее должны победить в состязании Преследования (Pursuit contest) (см. Вампиры стр. 152). У Лорейн уже есть пять успехов, а необходимо всего восемь, чтобы окончательно скрыться от персонажей. Так как она знает улицы, она делает

броски против трудности 5. Персонажи делают броски против трудности 7, если же персонажи обладают Знанием улиц, то сложность для них так же 5. Если персонажи догонят Лорейн, они вновь будут вынуждены защищаться от ее ударов. После второго удара, Лорейн понимает, что она сражается не с Неалли и прекращает обороняться. Теперь она может собраться с мыслями и следовать указаниям персонажей. Если персонажи не удается догнать Лорейн, она скрывается среди беспорядочной городской застройки. Даже попытки ее выследить не дают результата, ее маршрут совершенно не предсказуем.

Если персонажи достаточно организованны, они могут разделиться на группы. Часть может попытаться подстеречь Неалли, пока остальные преследуют Лорейн. Последняя группа должна быть оперативна в выполнении своей задачи, т.к. маловероятно, что первая группа сможет долго удерживать Неалли.

Прорвется ли Неалли через персонажей пытаясь догнать Лорейн, или же будет вынужден убежать от них, ему удастся избежать любого преследования – его Прорицания позволит ему узнать о любых преследователях, и он заманит их в засаду, чтобы обезопасить свое бегство. В заключение, после того как Неалли избавится от Лорейн, он возвращается в свое поместье-убежище. После этого к нему возвращается его разум – Джефферсон ослабляет контроль, что Неалли удивился своему последнему злодеянию. Следующим шагом Джефферсона становится раскрытие своего возвращения и причину мании Неалли.

Попытка разговор с охотящимся за Лорейн не очистит сознания Неалли, но проливают свет на причины его охотой: *«Лодин владел ею и ненавидел меня. Когда-то я был его любимцем. Я хочу ее смерти»*. Если персонажи придут к выводу, что отношения между Неалли и Лодином далеко не безоблачны, не разубеждайте их. Кроме того, Неалли кричит персонажам, вставшим между ним и его жертвой: *«Прочь с моей дороги, если не хочешь отправиться в могилу!»*

Признания Неалии в личной ненависти к Лорейн освобождает Лодина от ответственности за эту Кровавую хоту. На самом деле, Лодин даже не знает о том, что Неалли охотится за его любовницей, иначе он сделал бы все, что в его силах, чтобы защитить ее. Однако Неалли встал между Лорейн и ее принцем, вынуждая ее делать только то, что она может – убегать. Кроме того, признание Неалии демонстрирует манию, которой он страдает; он находится за рамками рационального мышления. Если персонажи разговаривали с Неалли в ночном клубе, то они схожую манеру речи.

Когда персонажи вступают в конфронтацию с Неалли, не позволяйте им забыть то сочувствие, которое они, возможно, испытывали к нему. Понятно, что Неалли вновь потерял контроль над собой и не обязательно несет вину за свои поступки. Первоначально, сочувствие, которое они испытываю к Неалли, может вынудить персонажи быть белее осторожным с ним. Однако, затем, когда станет ясно, что только сила остановит Неалли, персонажи вправе ее использовать против него (хотя чрезмерно злоупотреблять ею не стоит).

В некоторые моменты во время этой сцены у персонажей появляется возможность вновь засечь Джефферсона. Как в предыдущих двух сценах он появляется как уже знакомый силуэт, который, однако, не может быть идентифицирован. Как обычно, если персонажи направляются в его сторону или кто-нибудь из персонажей указывает остальным на силуэт, Джджефферсон

исчезает, его случайное появление раскроет перед персонажами его участи в недавних событиях их жизни, хотя они и не будут знатьчто он стоит за ними. Когда персонажи встретятся лицом к лицу с Джефферсоном в Четвертой главе, они поймут, что это именно он преследовал их все время.

Персонажи может быть известно место, где может спрятаться Лорейн, однако Неалли неутомим в своей охоте, а они не могут охранять Лорейн постоянно. Более того, Лорей боится оставаться надолго в одном и том же месте, в не зависимости от его безопасности. Ее жизнь на улице – это череда постоянных скитаний, так как она думает, что Неалли будет легко ее найти, если она будет оставаться на одном месте (и она права). Таким образом, вернувшись однажды в убежище Лорей, персонажи не найдут ее там или найдут ее мертвой, в зависимости от того, какой исход будет более вероятным развитием событий. Если Неалли убьет Лорейн, персонажи найдут ее тело разорванным на части, как будто это сделало какое-то свирепое животное (или возможно, даже член Шабаша…). Если кто-либо из персонажей будет особенно близок с Лорейн, то он может потерять два очка Силы воли, впасть в Безумие или потерять одну точку Человечности.

Если Лорейн сбежит или откажется от помощи персонажей, то они получат известие о ее судьбе через несколько дней. Слухи расскажут о ее жестокой смерти. В них так же будет говориться, что ее по неизвестным причинам преследовал Неалли. Так как персонажам знают многое об охоте Неали, они могут добавить правду слухам или могут попытаться встретится с какой-нибудь влиятельной фигурой, чтобы сделать правду достоянием общественности. Только поистине глупые персонажи попытаются обратиться с этой информацией к Лодину; персонажи, безусловно, находятся в немилости у принца и вы должны напомнить им об этом. За время, которое персонажи проведут с Лорейн, они многое узнают от нее. Эта девушка знает много информации и может шантажировать почти любого в Камарильи Чикаго. Она предана Лодину и поэтому отказывается придать его доверие (Лорейн верна Лодину, но так же она предана и персонажам, своим друзьям, и поэтому отказывается придать их Лодину, даже если это и приведет ее к конфликту с требованиями принца). В обмен на помощь против Неалли, Лорейн готова рассказать персонажам часть того, что знает. Точный размер откровений зависит от Рассказчика. Она может раскрыть местонахождение убежища ненавистного вампира или может рассказать, что посланник другого города, например Гэри, прибыл в Чикаго, чтобы набрать новобранцев для восполнения сил. Лорейн знает немногое из тайн Неалли, но может описать его отношения с Эмили (она его Гуль и сексуальная игрушка), так же ей известно, что в последнее время Лодин очень настороженно относится к Неалли, исходя из его недавнего необъяснимого поведения. Благодаря Лорейн персонажи могут найти объяснение многим недавним событиям в обществе вампиров Чикаго. Она даже может сообщить подробную информацию о деятельности банды Шабаша в городе.

В скорее после известия о смерти Лорейн, Лодин объявляет Кровавую охоту против своего бывшего помощника. Вознаграждение, предлагаемое за его поимку – живым – его собственная кровь и сущность. Если Неалли будет убит, то вознаграждение за это не полагается. По усмотрению охотников за головами вознаграждение может быть заменено на другую награду, например, на «Королевское помилование» за преступления совершенные в прошлом. Это может стать ценным призом для персонажей. Они могут принять участие в Кровавой охоте, однако их намерения, возможно, могут измениться, когда Неалли обратится к ним за помощью, т.к. он готов платить гораздо лучше, чем Лодин.

Дополнительная интрига: Роман Эмили

«Woman's fidelitybr>
Turns like the weather
Sways like a feather
Tossed in the breeze»

- Giuseppe Verdi, «Rigoletto»[2]

Хотя персонажи и встречаются на протяжении этой главы в основном только с Неалли, необходимо, чтобы они не забывали и об Эмили. Особенно необходимо, чтобы связь с ней не потерял, тот из персонажей, кто был ею очарован. Таким образом, такие встречи позволяют поддерживать взаимоотношения с Гулем. Это также позволяет персонажу теснее связываться Узами крови с Джефферсоном. Кроме того, персонаж получает некое представление о том, что стоит за последними событиями.

Однажды ночью на улице персонаж покоренный Эмили видит объект своей привязанности. Он быстро понимает, что она идет как будто в трансе – она проходит мимо персонажа, даже не узнав его. После того, как тот ее окрикивает, она приходит себя и улыбается своему другу, но вновь быстро погружается в свои грезы. Через несколько мгновений воздействие исчезает, и Эмили приходит в себя.

Эмили только что была с Джефферсоном, который дал ей свою кровь, чтобы возобновить свою власть над нею. Эмили шла во временном оцепенении, зачарованная экстазом от встречи с Джефферсоном, несмотря на то, что они и не имели традиционной близости.

Приведя Эмили в чувства, персонаж может пригласить ее на интимное свидание. Конечно, Эмили отвечает согласием, однако, она все время отвлечена и кажется, она не удовлетворена предложением персонажа. Что-то явно занимает Эмили, что-то, что волнует ее больше, чем жалкое в сравнении с этим предложение персонажа. Эмили не придирается к персонажу, однако ему при следующей встрече, он должен предпринять дополнительные усилия чтобы склонить ее к физической близости. Очевидно, что Эмили встретила кого-то другого.

Персонаж может следить за Эмили, однако, она не встречается с Джефферсоном в ближайшем времени. Его кровь курсирует по ней и выполняет свою работу, когда Неалли питается ею. Таким образом, ревнивый персонаж, никогда не встретится со своим конкурентом. Хотя, для улучшения настроения, персонажу можно намекнуть, о том, кто украл у него его женщину. Когда персонаж встречает Эмили находящуюся в трансе, он может заметить туже темную фигуру, что он видел в клубе и в других местах. Успех при броске Восприятия (трудность 6 +) позволит засечь Джефферсона, однако его дисциплина Затемнение, скрывает его личность как обычно. Вскоре находясь в безвыходной ситуации, персонажи будут пытаться узнать кто на самом деле, эта таинственная фигура.

Слухи о Шабаше

В то время как персонажи втянуты в другие события этой главы и у них происходят встречи с Неалли (возможно даже с Эмили), до них доходят слухи и истории о банде шабашитов. Выполняя приказ Джеферсона, банда делает

все, чтобы обозначить свое присутствие в Чикаго. Если их деятельность станет достоянием общественности, то Джефферсон надеется, что Неалли обратится к ним за избавлением от Уз крови.

Приведенные ниже слухи и рассказы – это только примеры того, что могут услышать персонажи. Чувствуйте себя свободно, выдумывая большее. Некоторые из этих более точны, в то время как часть из них – преувеличение. Источник слухов приведен ниже, однако вы можете изменить его. Конечно, различные источники различную информацию передают по-разному.

Персонажи прочитают в газетах, что кто-то проник в руины театра с целью кражи. По-видимому, ночью, после «разборок наркоторговцев», туда пришли мародеры и совершили акт вандализма. Фотографии в газетах запечатлели граффити на стенах *«Шабаш рулит! Слушай своего Зверя!»* Персонажи, выполнившие бросок Восприятия (трудность 7+), поймут, что статье нет упоминания о воровстве.

В действительности члены Шабаша вернулись в театр после столкновения с Шерифом. Они стремились найти Джефферсона, но естественно не обнаружили его. Акты вандализма, учиняемые бандой, представляют собой еще одну угрозу Маскараду, поэтому Лодин постарался, чтобы вторжение казался более обыденным, чем он есть на самом деле.

 Знакомый Носферату рассказал персонажам об одной беседе, которую он подслушал:

«Я наблюдал за крысами в своем Убежище, когда услышал громкие, грубые голоса наверху. Рядом с моим люком стояли члены одной банды. Я думаю, что это были шабашиты прибывшие в наш город. Один из них – наверное, их вожак – упомянул, что они вернутся в Свободные штаты Калифорнии, когда закончат здесь свои дела. Это все, что я слышал, а затем, меня отвлекла сочная крыса».

Это правда, Шабашиты прибыли из Свободных штатов Калифорнии. Они прибыли сюда, чтобы отыскать своего пропавшего вожака, а также они не против завербовать в свои ряды членов Камарильи, что вернуться вместе с ними на запад.

 Приятель персонажей из клана Бруха рассказал им о встрече с байкерами-шабашитами:

«Мы были на патрулирования своего района, когда они появились как гром среди ясного неба. Их было человек десять, и они сразу же окружили нас, прежде, чем мы смогли, понять, что случилось. Я завалил пятерых. Когда остальные увидели, как я отделал их приятелей, они смылись. Жалкие трусы. Конечно, один из них успел удачно зарядить мне, прежде чем смыться. От него мне достался и этот синяк под глазом, … и этот сломанный зуб, … и этот перелом руки …, но мы готовы «развлечься» с ними, если они захотят сыграть с нами еще раз»!

Это правда, Шабаш предпринимал набег против его банды, он их первоначальным намерением было пригласить Бруху присоединиться к Шабашу. Когда их местная группировка отказалась, вспыхнула сора, в результате которой Бруха были избиты. Хотя их приятель не собирается рассказывать персонажам об этом.

 Радио сообщает о подробностях драки, произошедшей ночью, в небольшом баре в криминальном районе. Банда байкеров, как сообщалось, спровоцировала драку, когда неожиданно напали на официантку. Женщина оказалась в больнице, потеряв опасное для жизни количество крови. Еще трое получили ранение в этой драке. Двое умерло в больнице. Полиция проводит расследования, но как сообщает сержант Пайк из Чикагской полиции:

«Банда сейчас уже находится слишком далеко, чтобы быть пойманной. Эти типы не остаются долго на одном и том же месте».

(На самом деле он подкуплен Лодином и похоронит расследование в бумажной волоките).

 В другой раз, знакомый Носферату рассказал о том, что он слышал, что Лодин объявил Кровавую охоту на Неалли. Этот слух был передан еще до того как Лодин официально объявил Кровавую охоту, и поэтому на тот момент он является ложью. Это может быть смешным, потому что тот же Носферату позже сообщит о начале настоящей Кровавой охоты. Персонажи вернее всего не поверят ему, введенные в заблуждение его предшествующим рассказом.

 По всему обществу вампиров Чикаго, распространяется слух, о том, что Лодин признал активность Шабаша в Чикаго – дела обстоят настолько плохо, что он больше не может скрывать этот факт, и нуждается в помощи Киндред, чтобы справится с ситуацией. Шериф и кое-кто из его людей отправились на охоту. Они рассказали, что нашли банду, но были избиты до полусмерти. По слухам, даже Шериф боится шабашитов! На настоящий момент ни кто не нашел их Убежища, однако поиски продолжаются.

---

[1] — «Я сделал вам хуже, чем просто убил вас, Кирк. Я заставил вас страдать. И я хочу продолжить причинять вам страдания...» *- Хан, «Звёздный путь 2: Ярость Хана»* [Наверх]

[2] — Сердце красавиц
Склонно к измене
И к перемене,
Как ветер мая.
- Джузеппе Верди, «Риголетто» [Наверх]

[3] — [Наверх]

Глава 3. Агенты разрушения

«The urge for destruction is also a creative urge!»

- Michael Bakunin, «Die Reaktion in Deutschland»[1]

После того как Джефферсон заставляет Неалли уничтожить одного из Киндред, что приводит к объявлению Кровавый охоты на Неаали, он посещает своего старого «друга». Узнав, что он связан Узами крови и находится во власти своего злейшего врага, Неалли отчаянно пытается разорвать Узы, любым способом, в не зависимости от последствий. Как научили его годы

опыта, они неразрушимы, и спасти от них может только одно средство, предлагаемое Шабашем. Среди Анархов Камарильи оно известно как «Истинный Путь» в насмешку над Голкондой, по-другому называемой «Единственным Путем». Как и надеется Джефферсон, Неалли обратится к Шабашу, чтобы освободится от Уз, несмотря на то, что это означает конец его жизни, такой, какой он ее знает.

Чтобы присоединиться к Шабашу Неалли использует персонажей в качестве посланников. После той ночи в театре Неалли знает, что персонажи установили личные отношения с Шабашем. Кроме того он может надеяться на их сочувствие, если обратится к ним за помощь, т.к. персонажи понимают с какими большими трудностями недавно столкнулся Неалли. Хотя члены Шабаша и готовы принять Неалли в свои ряды, однако они хотят, чтобы перед этим персонажи присоединились к ним в веселье разрушения. Если персонажи произведут впечатление на членов Шабаша, то банда позволит Неалли присоединиться. Однако, для этого персонажам еще нужно пережить веселье.

Прежде чем Неалли сможет вступить в контакт с персонажами, ему придется решить проблему с угрозой своей безопасности, вызванной Кровавой охотой объявленной на него. Лодин не может больше игнорировать нарушения Неалли традиций и возглавляет Кровавую охоту лично, когда узнает о смерти своей драгоценной Лорейн. В связи с этим Неали начинает скрываться, чтобы его не могли найти. Он не сообщает о своем местоположении даже Эмили. Если персонажи принимают участие в Кровавой охоте, их усилия окажутся тщетными, как и у всех остальных.

Эта глава рассматривается как единое целое, однако, на самом деле она состоит из различных встреч и событий. Она потребует от вас, по крайней мере, один вечер игры, чтобы отвести ее полностью, поскольку, вероятнее всего персонажи будут очень увлечены теми развлечениями, в которые вовлекут их члены Шабаша. Однако, если события займут меньше времени, вы можете сразу перейти к Главе четвертой и тем самым закончить историю за три ночи (как обычно, наше представление о развитии истории остаются только нашими предположениями о том как использовать предлагаемый материал, вы всегда имеете право изменить ход событий в соответствии с вашей хроникой и вашим уникальным стилем вождения).

Место действия

Неалли покидает свое укрытие, только чтобы найти персонажей и нанять их на работу. Чтобы определить местонахождение персонажей Неалли пытается встретиться с ними в местах их предыдущих встреч: ночной клуб, детский приют, на улице. Если в этом месте многолюдно, Неалли ждет либо пока персонажи не покинут его, либо пока они не останутся одни, чтобы раскрыть себя.

Место действием совместных рейдов персонажей и шабашитов является непосредственно весь Чикаго. Банда проведет персонажей по всему городу, требуя от них исполнения особых заданий и подвигов.

Просьба Неалли

Налли понимает всю опасность своего обращения к персонажам – они могут кинуть его вместо того, чтобы ему помочь. Чтобы обеспечить

преданность персонажей, Неалли готов поделиться с ними информацией, которую он получил в качестве помощника Лодина. Вы должно определить точный характер этой информации, основываясь на своей хронике. Неаали может раскрыть им некоторые планы Старейшин по ликвидации всех Анархов. Или он может раскрыть личность Старейшины, который тайно связал Узами крови одного из персонажей (хотя, он не знает, что один из персонажей может быть связан Узами с Джефферсоном). В независимости от точного содержания этих сведений, они должны быть достаточно важными, чтобы персонажи, получив их, могли забить на Кровавую охоту. Кроме того, Неалли далеко не глуп. Приманив персонажей одним откровением, он обещает больше после выполнения задания. Чтобы узнать больше персонажи должны просто найти Шабаш и убедить их принять Неалли в свои ряды.

Так же возможно, что персонажей не заинтересует предложенная Неалли информация или они могут захотеть еще больше. Неали хранит еще один секрет, к которому он питает отвращение, чтобы признаться, однако расплатится им, если потребуется. Только самые могущественные и влиятельные Старейшины знают легенду об отшельнике Шамане в горах Колорадо. По слухам она знает древние способы, которыми можно освободиться от Зверя – она может сделать из вампира вновь человека. Неалли не знает точного местоположения этой женщины, так же как и ни кто другой. Никто не знает об этой женщине ничего больше кроме этой легенды, т.к. те, кто отправлялись на ее поиски, больше не возвращались. Для получения дополнительной информации об этом Шамане смотри Эпилог.

Кроме того, персонажи могут иметь свои мотивы, чтобы помогать Неалли. Тот из персонажей кто влюблен в Эмили, может помочь Старейшине, чтобы стать ближе к ней. Кроме того, Неали несмотря на все нежелание идти на это, может разрешить персонажу ухаживать за Эмили, или даже связать ее Узами, после того как он исчезнет. Присоединившись к Шабашу, Неали понимает, что его связь с Камарильей будет навсегда разорвана, и поэтому он потеряет свою власть над Эмили. Конечно, этого персонажа ждет разочарование в конце истории; Джефферсон предъявит свои права на Эмили.

Местонахождение шабашитов

Существует множество путей найти и иметь дело с шабашитами. Персонажи вернее всего самостоятельно придумают пути достижения своей цели соответствующие их индивидуальности и вашей хронике, поэтому вы должны быть готовы импровизировать во время поиска банды. Наиболее вероятным средством определить местоположение членов Шабаша – это наблюдать за городом, ожидая, когда банда нанесет удар вновь. Персонажи могут настроиться на радиоволну полиции или следить за Шерифом и его людьми, чтобы выследить банду. Узнав, где находятся шабашиты, персонажи должны прибыть туда, прежде, чем там появятся кто-нибудь из сильных мира. Передав предложение Неалли, они могут привести банду в более безопасное место для дальнейших переговоров. Или же банда может принять персонажей незамедлительно, вовлекая вампиров в разрушительное веселье – проверка персонажей на преданность. Так же возможно, что персонажи могли бы пустить слух, о том, что они хотят встретиться с бандой. Хотя банда по долгу не задерживается в одном месте, Джефферсону нужен Неалли, и поэтому банда узнает о желании персонажей. Однако Бач не заинтересован во встречи со скучным человеком. Он прибудет на место встречи только в том случаи, если персонажи оскорбят Шабаш или усомнятся в его могуществе. В не зависимости от того как встретятся персонажи и члены Шабаша, шабашиты постараются побыстрее смыться оттуда вместе с персонажами.

Они хотят оценить решимость персонажей, и будут иметь с ними дело, только в том случаи, если они проявят себя как неистовые и дикие.

Банда заинтересована в предложении персонажей, но прежде чем рискнуть своей шеей и принять Неалли они хотят, чтобы персонажи доказали подлинность своих намерений:

«Откуда мы знаем, что вы не пешки Камарильи, и не заманите нас в ловушку? Ваши драгоценные Господа уже поняли, что они не смогут взять нас силой. Может быть, теперь они хотят в пустую тратить свое время на мелочные игры разума...

Да хорошо, мы встретимся с ним. Мы покажем слабому и маленькому Старейшине Камарильи как надо рычать. Но сначала вы должны продемонстрировать себя. Если вы хотите иметь дело с Шабашем, то сначала вы должны поехать с нами. Мы не ведем переговоров с теми, кто боится Зверя!»

Отправившись вместе с шабашитами, персонажи с тревогой ожидают момента, когда они будут уничтожены.

Кутеж

Повторимся еще раз, события кутежа зависят от личности персонажей. Кутеж предлагает персонажам идеальную возможность осуществить любые дикие фантазии, о которых они всегда мечтали. Члены Шабаша, сажают персонажей позади себя на мотоциклы и с ревом мчатся по городу с постоянной скоростью выше 120 миль в час (необходим успех при броске Стойкость + Вождение с трудностью 5, чтобы не выказать признаков страх) пока Бач не скомандует остановку. Банда останавливается всякий раз, когда добирается до особенно многообещающего места, например захудалого бара. В каждом месте персонажи должны выполнить какое-нибудь опасное или разрушительное задание. Ниже приведены идеи для них, в порядке от незначительных до экстремальных:

- слабому вампиру могут приказать начать драку с вышибалой из бандитского бара «Country & Western»;
- зайти в церковь и прервать похороны важной персоны;
- перепрыгивая с машины на машину, срывая с них антенны;
- адоминировать или похитить постового и заставить его выписать штрафы транспортным средствам, припаркованным по закону;
- полностью остановить движение по шести полосам в одну сторону на шоссе;
- угнать полицейскую машину с работающей на полную мощность сиреной и устроить гонки с шабашитами на мотоциклах;
- поджечь заброшенное здание;
- перевернуть новенький Лексус припаркованный на обочине;

 угнать городской автобус и заставить его поехать в парк, где заехать на газон (под табличку «по газонам не ходить»);

 наехать на продавцов наркотиков и забрать у них оружие и деньги;

 раскрасить граффити передвижной штаб полиции (работающий под прикрытием);

 подняться вверх по Сирс-тауэр и по пути разбивая стекла;

 повредить несколько линий электропередач, обесточив весь район;

 пустить под откос поест метр, разбив рельсы (если не предупредить пассажиров поезда и это приведет к смертям, по это может привести к потере Человечности).

По мере того, как персонажи становятся все больше и больше вовлеченными в эту примитивную и беспорядочную деятельность (в действительности они могут кричать, смеяться и постоянно пытаться придумывать все новые разрушительные поступки), они продвигаются все ближе и ближе к потере самоконтроля. Эти изменения развиваются постепенно и происходят во время, когда они находятся в компании членов Шабаша – мощь их развращенности оказывает влияние на окружающих. Чтобы заметить эти происходящие изменения необходимо сделать бросок Человечности со штрафом (– 3). Тот, кто преуспеет в нем и поймет, что превращается в животное, может остановить себя в дальнейшей деградации. То кто провалит бросок, может потерять над собой полный контроль. Проверки на Безумие в противостоянии Зверю делаются с модификатором (– 3).

Персонажи, которые впадают в Безумие, остаются в этом состоянии до тех пор, пока они находятся с членами Шабаша (а это означает, что на протяжении всей ночи). Если оставшиеся персонажи смогут увести жертвы Безумия с места действия, то у обезумевшего есть шанс прийти в себя. Персонажи, которые впали в Безумие, могут потерять Человечность, так же как и обычно, но только после того, как придут в себя.

Прежде всего, эта сцена должна быть веселой и позволить персонажам отбросить все то, от чего они не могут избавиться в обычное время. Продолжайте экспериментировать с различными поступками во всевозможных местах до тех пор, пока игроки не втянутся в доставление неприятностей. Если какой-то особенный поступок развлечет их, позвольте им осуществить его. Множество бросков Атрибутов и Дисциплин добавят эмоционального возбуждения этой сцене, дающее игрокам чувство, что их персонажи ведут себя энергично и радикально. Конечно, ведя себя подобным образом, персонажи нарушают Маскарад. Безусловно, Лодин выразит свое негодование персонажам, когда узнает об их поступках. Однако, награда которую предлагает Неали легко компенсирует все эти неприятности.

Помните, что членов Шабаша впечатляют не только рискованные и смелые поступки, но также и дикое и непредсказуемое поведение – сущность Шабаша – Зверь. Поэтому если персонаж не сможет добиться успеха в том поступке, который ему прикажут выполнить, то шабашиты начнут разочарованно роптать. Однако, персонаж может реабилитироваться, потеряв над собой контроль или сделав что-то неожиданное либо совершенно безумное. Как правило, если действия персонажа рассмешат вас, то и члены Шабаша

развлекаются и впечатлены случившимся. В то время как тот персонаж, кто проявит себя излишне консервативно или откажется нарушать Маскарад, не произведет на членов Шабаша должного впечатления. Бач должен быть уверен во всех персонажах, перед тем как принять Неали. Поэтому, Бач откажется иметь дело с персонажами до тех пор, пока они все не выпустят своего Зверя наружу. Персонажи, которые произвели на Бача впечатление, могут уговорить его передумать, получив успех при броске Манипуляции (трудность 7 +). Он согласится продолжить иметь дело с персонажами, но не захочет, чтобы «скучный» персонаж присутствовал в тот момент, когда Неаали будет переходить на их сторону. В целом для персонажей не должно быть слишком трудно, произвести нужное впечатление на членов Шабаша.

Создавая хаос по всему городу персонажи и шабашиты обязательно столкнуться с полицией и возможно даже с бандой головорезов Лодина. Эти противники должны быть смешными, однако не должны привести к тому, что веселье банды остановится. Кроме того, персонажи должны избежать своей поимки как смертными, так вампирскими властями. Персонажи должны быть все вместе, когда Неалли присоединиться к Шабашу и пройдет Посвящение. Ночное буйство не закончиться пока не забрезжит рассвет. Члены Шабаша откажутся вести персонажей в свое убежище. И поэтому персонажа остается только вернуться в свое. Маловероятно, что персонажи смогут преследовать шабашитов – байкеры сломаю их машину и смоются. На прощание, Бач выразит свое уважение персонажам: *«Зверь все еще жив в вас! Отлично! Встретимся сегодня ночью у церкви Нортсайд (Northside Church). Приводите с собою своего жалкого Старейшину!».*

Завоевав уважение членов Шабаша персонажи испытают чувство удовлетворенности достигнутым результатом. Кроме того, после того как они упивались своей звериной стороной, персонажи чувствуют себя живыми и могущественными, несмотря на любые моральные угрызения за события этой ночи. В связи с этим, каждый персонаж восстанавливает по 5 пунктов Силы воли, однако, они так же рискуют потерять Человечность, если они сделают что-нибудь особенно отвратительное.

Персонажи

В этой истории нет ограничения ни по персонажам, ни по их числу. Рассказчик должен выдумывать характеристики персонажей по мере надобности. Маловероятно, что кто-нибудь во время кутежа появится дважды. Для характеристик членов Шабаша смотрите Главу четыре.

Советы по отыгрышу

Наиболее постоянные персонажи принимающие участие в этой сцене – это члены Шабаша. В основном они остаются на своих мотоциклах или заходят в то место, где персонажам предстоит выполнять задание. Шабашиты как правило смеются и как над успехом персонажей, так и над их неудачей. Они насмехаются над теми персонажами, которые не оправдывают их надежды и приветствуют их, когда они превосходят ожидания. Прежде всего, члены стремятся, чтобы персонажи становились все белее и более звероподобными, поощряя вампиров испытать глубины их животной стороны. Если персонаж впадает в Безумие, перед шабашитами, то те поступают так же.

[1] — Страсть к разрушению есть вместе и творческая страсть - *Михаил Бакунин, «Реакция в Германии»* [Наверх]

Глава 4. Посвящение

«Ice will melt, water will boil
You and I can shake off this mortal coil
It's bigger than us
You don't have to worry about it
Ready or not here comes the drop»

- Crowded House, «It's Only Natural»

Добившись расположения членов Шабаша, персонажи доставляю Неалли к назначенному месту встречи у старой церкви Нортсайд. Шабашиты ждут появления Неалли и уже подготовили церковное кладбище для его Посвящения. Неалли сможет ознакомиться с духом Шабаша уже этой ночью, и персонажи получат возможностью (будут вынуждены) наблюдать за этим.

Дальнейшие события включают разгадку загадки таинственного человека, Джефферсона. Он – фактический лидер шабашитов и осуществит идеологическую обработку Неалли. Он раскроет себя только после того, как осуществится его месть Неалли. Персонажи станут причастными к махинациям Джефферсона. Они так же поймут, что он добился контроля над Эмили. Он намеревается уехать с нею, после того как Неалли будет сломан. Тот из персонажей кто влюблен в нее, может реагировать в соответствии с велениями своего сердца.

Место действия

Старая церковь Нортсайд была построена несколько десятилетий назад в пригородном районе на северо-западе Чикаго. Чтобы добраться до церкви на автомобиле необходимо потратить около часа времени. В свое время церковь обслуживала малочисленную сельскую общину. Эта община пострадала от экономических проблем в недавнем прошлом, и поэтому большинство ее жителей переехало оттуда. В связи с эти церковь пришла в упадок. Ее интерьеры в значительной степени разрушены, за исключением витражей, которые остались нетронутыми.

Какое-то время здание было логовом оборотней. Персонажи, которые прежде сталкивались с Люпинами, могут заметить признаки их проживания здесь. Получив успех при броске Восприятия (трудность 8 +) персонажи могут заметить следы царапин на стене, длинные клочки волос в углах и разбросанные обглоданные кости. Персонажи, которые не сталкивались с оборотнями, могут заметить эти следы (успех при броске Восприятия с трудностью 6 +), но не предать им должное значение.

Бач выбрал церковь местом встречи Шабаша и персонажей, т.к. при церкви есть кладбище, где может пройти Посвящение Неалли. Кроме того старая церковь Нортсайд располагается невдалеке от убежища Шабаша, которое находится в ближайшей сельской общине.

В самой церкви могли разместиться около 100 прихожан. В центре церкви располагается алтарь. К церкви примыкает дом священника. Так же как и церковь, он обветшал и заброшен. С другой стороны церкви располагается

кладбище. На нем все еще остались стоять около двух десятков надгробий. Гораздо больше было уничтожено. Когда персонажи приходят на кладбище банда Шабаша находиться в его центре. Рядом с ними выкопана яма, которая очевидно предназначается для Неалли.

Единственный путь подойти к церкви – это старая дорога, тянущаяся от федеральной автострады.

Диалоги и драма

Сцена на кладбище изобилует возможностями для конфликта, персонального ужаса, удивления, печали и горя. Когда персонажи обозначают свое прибытие, Бач радушно их приветствует. Он выступает из общей группы членов банды и встает перед могилой Неалли. С начала, кажется, что Бач не обращает внимания на присутствие Неалли, однако вскоре становится ясно, что Бач испытывает неприязнь к Старейшине.

«Мои друзья, мы рады вас видеть вновь (все члены банды поддерживают его приветствие). *Световой день был длинным, и стая спасла тревожно. Они скучали по запаху своих недавно обретенных Братьев* (в этот момент банда завывает и глухо смеется).

Мы подготовили ритуал Соответствия (Becoming Ritual) для вашего трусливого и малодушного приятеля из Камарильи. Посмотрите на его судьбу (он указывает на одинокую разрытую могилу). *Первозданная земля обнажит его истинное я, сделав его тем, чем он должен быть – Зверем, как мы … как вы!*

Прошлой ночью вы были со стаей и развлекли нас. Сегодня же мы вас отблагодарим. Сидите и смотрите, как создается истинная Кровь!»

Хотя персонажи и ожидают, что Неалли ответит той же монетой на те оскорбления, которые на него обрушил Бач, он остается покорным. Он оставался тихим и вялым и на протяжении всей поездки от Чикаго до церкви. Персонажи с медицинской подготовкой могут осмотреть Неалли. При успехе броска Интеллекта + Медицина (трудность 7 +), персонажи поймут, он находится под воздействие наркотиков. Персонажи без медицинского образования могут так же прийти к аналогичному выводу, совершив бросок против трудности 8. Персонажи, имеющие опыт контакта с наркотиками, делают бросок с такой же сложностью, как и персонажи с медицинскими навыками.

Неалли получил кровь от наркомана, чтобы облегчить свой переход на сторону Шабаша. Однако, он не знает, что ритуал Посвящения вернет ему всю полноту сознании в силу своей природы. Похороненные во время Посвящения становятся сверхчувствительными к своим ощущениям, находясь под землей. Те, кто смог перенести свои душевные расстройства от нахождения под землей теряли свою Человечность. Они с еще большим усердием будут прорывать себе когтями путь на поверхность. Слабые волей сходят с ума и никогда больше не смогут выбраться из под земли, навсегда захваченные своим безумием.

Вмести с началом криков и воя, которые являются частью церемонии Посвящения, Неалли начинает проявлять признаки того, что он приходит в себя. А в тот момент, когда он, в конце концов, полностью погружается под

землю, он окончательно приходит в себя. Неожиданно испугавшись, Неалли отчаянно кричит, ища спасения: *«Нееееет! Вы уничтожаете меня! Помогите мне! ПОМОГИТЕ! АААААА!»*

Сразу после того как Бач, забирает Неалли от персонажей , остальные члены шабаша начинают выть и рычать. Эти крики – первоначально тихие, но постепенно растут в своей громкости и страстности. Персонажи, которые внимательно прислушиваются к ним (успех броска Восприятия (трудность 6 +)) услышат в них некое подобие песни, как будто шабашиты на самом деле говорит на каком-то другом языке – языке Зверя. Любой вампир, который слышит этот вой должен успешно совершить бросок Силы воли (трудность 7 +) либо присоединиться к нему. Зачарованные персонажи остаются в этом состоянии пока члены Шабаша не прекратят выть, или если из этого состояния их не выведет другой персонаж.

После того, как вой шабашитов становится окончательно диким, банда расступается, чтобы показать темную фигуру Джефферсона. Персонажи сразу же узнают в нем ту фигуру, которую они видели прежде. До этих пор он совершенно скрыт своим Затемнением. Бач по-прежнему удерживает Неалли рядом с разрытой могилой. Темная фигура жестом приказывает отправить Неалли в могилу. Пока он кричит, пытаясь освободиться, оставшиеся члены Шабаша забрасывают могилу землей, заглушая крики Неалли. После того как они стихают, все пристально смотрят на могилу.

Во время этой «паузы» персонажи могут попытаться действовать самостоятельно (если они уже не предприняли какие-то действия). Члены Шабаша, в том числе и Джефферсон, совершенно заняты погребением Неалли. Персонажи могут поступать, так им заблагорассудится.

Чтобы проникнуть через Затемнение раньше времени, требуется успех броска Восприятия (трудность 9 +). Хотя персонажи могли опознать темную фигуру и на более ранней стадии, сейчас это принесет мало толку, т.к. обряд Посвящения уже начался.

Как только Неалли превратится в члена Шабаша, Джефферсон раскроет свою истинную внешность персонажам (предполагается, что им еще не удалось проникнуть через его Затемнение). После длительной паузы, во время которой он позволил персонажам прейти в себя после своего откровения, Джефферсон произносит монологи, который объясняет его махинации:

«Спасибо вам за вашу помощь дорогие друзья. Полагаю, что вы меня помни, как Джефферсона Арчибальда Фостера. Вы освободили меня от тягостного заключения в театре. О, как я ненавижу оперу. Вы не видели меня последнее время, но я много наблюдал за вами.

Позвольте мне объяснить мне, что здесь произошло, чтобы вы смогли это понять. То существо, которые вы видели перед собой, было моим врагом длительное время. Мы конкурировали с ним из-за Эмили, так долго, сколько я себя помню. Он всегда опережал меня во всех случаях соперничества. Он толкнул меня к членству в Шабаше, что бы найти способ освободить Эмили от его контроля. Теперь сделал с ним тоже самое, и он пришел к нам по собственной воле. Я просто взял под контроль его чувства с помощью моей прекрасной помощницы (указывая на Эмели), *подойди ко мне дорогая, и сводил его с ума. Это был его выбор – искать спасение от меня в рядах Шабаша. В этом вы помогли мне, однако, также по своей собственной доброй*

воле. Неалли использовал вас как пешек. Несомненно, приведя его сюда, вы совершили выдающийся героический поступок. Он развратил этого милого ребенка (ласково гладит лицо Эмили), когда я всегда стремился защитить ее. Ваш поступок спас ее от непрекращающегося морального разложения (Эмили благодарно улыбается персонажам).

Будьте уверенны, Неалли пришел к вам по собственной воле, и он сам вынес себе приговор своим злом. Однако, я должен признать с большим удовольствием, что он не знал всего. Он не понимал, что я глава этой стаи, и что я наконец-то вернулся! Наконец-то, моя месть свершится!»

После этого долгого монолога Джефферсона, у персонажей, несомненно, возникнут к нему вопросы, которые могут объяснить, как он одержал победу над Неалли в недавнем прошлом. Ожидая своей мести долгие десятилетия, Джефферсон рад объяснить все свои мотивы и планы. Он явно упивается своей победой.

Если персонажи не вмешаются в ритуал, то Джефферсон так же предложит им пройти посвящение в члены Шабаша. Однако, если они откажутся присоединиться, то ни кто настаивать не будет. Если персонажи останутся в Камарильи, Джефферсон предложит им две вещи, за то, что они помогли ему.

Первое – это информация:

«Вы помогли мне, и я помогу вам за это. Я знаю, что один из вас стал связанным Узами крови с одним могущественным вампиром, Старейшиной, которому вы не можете доверять. Я не назову вам его имя, потому что это ваше лично дело. Это ваше дело найти того кто контролирует Узы и делать с ним все что вам будет угодно».

Господином Уз является сам Джефферсон. Он знает о романе одного из персонажей с Эмили. Он не признался в том, что является Господином Уз, потому, что знает, что персонажи могут попытаться порвать их. Это означает постоянное преследование со стороны жертвы, и Джефферсон предпочитает жить без этой проблемы. Он признался в наличии Уз, чтобы подтолкнуть персонажей к вступлению в ряды Шабаша. Это единственное избавление от жизни в рабстве Уз.

Так же Джефферсон предлагает персонажам медальон. Он объясняет: *«что когда вы решите, что больше не можете терпеть угнетения Камарильи, вы сможете позвать меня с его помощью. Я покажу вам истинную природу Зверя. Однако, если вы меня вызовите меня в собственных целях, я не буду … благодарен».* Этот медальон магический. Персонажам нужно капнуть на него каплю своей крови, и Джефферсон узнает, что они хотят присоединиться к Шабашу. Этот медальон содержит в себе большой потенциал для дальнейших историй. Если его использовать, в случае если персонажи не готовы вступить в Шабаш, то Джефферсон все равно поможет с той проблемой, с которой они столкнулись (в конце концов, персонажи действительно освободили его), однако он потребует некой компенсации за потраченное впустую время. Рассказчик может определить конкретный характер этого вознаграждения.

Эмили также присутствует в сцене уничтожения Неалли (она скрывается в церкви) и уезжает вместе Джефферсоном и бандой в конце истории.

Персонаж, который ее любит, может обратиться к ней и попытаться ее остановить, но она не может:

«Я люблю тебя, но ты не Джефферсон. Он не похож ни на кого из тех, кого я встречала. Он заставляет чувствовать себя женщиной, и он обещал, что мы будем вместе всегда. Прежде я совершила ошибку, уйдя к Неалли от него, но я не совершу подобной ошибки дважды. Я должна быть с ним. Прости».

Ничего, что может сказать влюбленный персонаж не может заставить ее передумать. Она верит, что Джефферсон вернет ей ее человечность и желает этого больше всего на свете.

Если персонажи не захотят присутствовать по время Посвящения, они смогут уйти беспрепятственно, Джефферсон благодарен им за помощь в осуществлении его планов, и поэтому не будет преследовать их как неверующих членов Камарильи. Когда персонажи вернуться в город, то байкеры будут следовать за ними на некотором расстоянии. Байкеры нагонят их автомобиль, вне зависимости от того, что будут делать персонажи. Когда Джефферсон проедет мимо них на мотоцикле, персонажи увидят Эмили у него за спиной. Джефферсон забросит описанный выше медальон в окно машины, или повесит его на антенну. Он крикнет: *«Используйте его, когда больше не сможете терпеть гнета Камарильи!»*Когда Джефферсон проедет вперед, мимо персонажей проедет Бач. За его спиной к мотоциклу привязан Неалли. У бывшего Старейшины дикий и обезумевший внешний вид. Количество веревок использованных чтобы его связать доказывает, что Неалли потерял свою Человечность и стал одним из членов Шабаша. Остальные проезжая мимо, сигналят им, и скрываются в дали.

Персонажи так же могут сомневаться в том, что они передали Неалли Шабашу, особенно после того, как они услышат его крики о помощи. Единственный способ спасти Неалли – это сбежать с места Посвящения. Для этого персонажи должны прорваться через всю банду шабашитов. Персонажи даже смогут вырваться, но их усилия по освобождению Неалли будут бесполезны. Джефферсон все еще контролирует Неалл Узами крови. Джефферсон не заставлял Неалли присоединиться к Шабашу, он сделал это по собственной воле, однако Джефферсон прикажет Неалли вернуться и продолжить идеологическую обработку. У этой команды нет другой альтернативы кроме как подчинение, и выигрывает только Джефферсон со своей местью. Таким образом, когда персонажи совместно с Неалли пытаются скрыться, он внезапно останавливается и бегом возвращается в церковь. Чтобы остановит его, персонажи должны обездвижить его. Неаали сопротивляется, пытаясь вернуться к Шабашу, это длится недолго, до тех пор, пока байкеры не появляются, чтобы отбить его от группы.

Хотя персонажи могут прервать церемонию, пытаясь спасти Неаали, это не разозлит Джефферсона. Он позволяет персонажам скрыться, т.к. он находится у них в долгу за свое спасение. И, несмотря на случившееся, он бросает им медальон, крича вдогонку: *«Сейчас вы бежите от нас, друзья, но настанет день, когда вы будете стремиться освободить Зверя. Тогда, используйте это, чтобы найти меня!»* Медальон падает рядом с одним из убегающих персонажей, и который может подобрать его.

Если персонажи захотят посмотреть весь ритуал Посвящения, персонажи могут продолжить наблюдать. В то время как шабашиты пристально смотрят на могилу, ее поверхность начинает дрожать. А затем из-под земли пробивается кулак. Он измазан землей и с ногтями, выросшими на

неестественную длину. Появившаяся следом рука скрючена и деформирована. Неалли пережил Посвящение и потерял всю свою Человечность. Он стал членом Шабаша. Персонажи, наблюдающие за появлением Неалли должны сделать проверку Человечности. Те из них, кто провалят ее, потеряют пункт Человечности, навсегда! Эта сцена не предназначается для тех, кто пытается отрицать своего Зверя. Зато, члены Шабаша реагируют на «воскрешение» Неалли прыжками, криками и улюлюканьем.

Месть Джефферсона свершилась, и он раскрывает свою истинную личность. Одновременно с этим он зовет к церкви. Из низкого окна появляется фигура. Персонажи, выполнившие бросок Восприятия (трудность 7 +) узнают в ней Эмили. Персонаж, который ее любит, может совершить бросок с трудностью 5 +. Так как Неалли бросил Эмили, когда на него началась Кровавая охота, Джефферсон пригласил ее присоединиться к нему в его убежище (берлога Шабаша). Пока шло Посвящение Неалли, Эмили в соответствии с приказом Джефферсона оставалась в церкви. Как только Неалли проходит трансформацию, его Узы над Эмили рвутся, Джефферсон зовет ее, Эмили безумно рада видеть Неалли обезумевшим и сломленным на земле. А затем она выбирает Джефферсона как своего нового Господина.

Персонаж, который любит Эмили, может попытаться бежать с ней, однако Джефферсон не позволит этого. Он отправит своих слуг в охоту за персонажем. Единственный шанс у персонажа ускользнуть, это угнать мотоцикл. Это будет трудно, так как Эмили будет сопротивляться. Она не связана Узами крови с Джефферсоном, но предпочитается остаться с ним, а не с персонажем. Если персонаж действительно любит Эмили, то он может уступить ее просьбе, не желая причинить ей боль. Джефферсон понимает, как человек может быть настолько пленен Эмили. Поэтому он не станет убивать персонажа, но предупредит его, чтобы он больше не вставал между ним и Эмили: *«Сейчас, я позволю тебе жить, я обязан тебе жизнью. Но если ты вновь встанешь между мною и Эмили, ты навсегда останешься в земле, и больше никогда не увидишь ночи».* Намерения Джефферсона в отношении Эмили абсолютно благородны. Он хочет сохранить ее красоту, и если это возможно, то восстановить ее человечность. Джефферсон признается в своих намерениях, если это сможет облегчить чувство утрату Эмили у персонажа, который любит ее.

На самом деле любовник Эмили привязан Узами крови к Джефферсоноу, и поэтому тот может приказать держаться персонажу подальше от нее. Джефферсон лучше, чем кто-нибудь другой научился понимать, какие мучения могут причинять Узы крови в течение длительного времени. Он предпочитает оставить персонажу свободу воли, а не воздействовать на бедняги силой.

После того как персонажи станут свидетелями Посвящения Неалли и узнают правду о происшедших событиях, Джефферсон и члены Шабаша готовятся уехать. Мотоциклы банды припаркованы с другой стороны церкви. Один из байкер отдаст свой мотоцикл Джефферсону, а сам поедет за спиной другого члена банды. Джефферсон снимает устаревший пиджак и надевает черную кожу. Эмили едет за спиной Джефферсона. Если это еще не случилось, то Джефферсон в этот момент передаст персонажам медальон.

Так как персонажи видели Посвящение Неалли до конца, они узнают, что на самом деле тот был большим из двух зол, в этой старой вражде. Поэтому персонажи смогут принять сердцем то, что в его поражение есть, что-то хорошее, несмотря на то, что они намеривались помочь Неалли. Поэтому

персонажи могут восстановить в конце истории 5 очков Силы воли. Если один из персонажей любил Эмили и потерял ее, он не получит очков Силы воли за победу над Неалли.

В конце этой истории персонажи достигнут статус-кво. Они не причинили ни кому открыто зла, и при этом им ни кто не управлял напрямую. Это весьма обнадеживающий конец! Если вы хотите привнести в историю более темный поворот, то члены Шабаша могут захотеть провести обряд Посвящения и над персонажами вместе с Неалли. Увидев Джефферсона, персонажи будут знать, что он жив и что он бежал вместе бандой байкеров, и поэтому они знают слишком много о деятельности Шабаша, чтобы оставаться свободными. Поэтому вы можете добавить несколько разрытых могил, которые будут вырыты в задней части кладбища. Персонажи может быть даже готовы присоединиться к Шабашау, но что более вероятно, они будут бороть за свое право выбора. Единственный шанс у персонажей, быть помилованными, это обратиться с призывом к милосердию Джефферсона, напомнив ему о той неоценимой услуге, которую они оказали ему в театре. Для этого требуется бросок Манипулирования + Хитрость. Если это будет 6 +, Джефферсон позволит персонажам уйти, в не зависимости от последствий, но он даст им понять, что он не должен им больше ничего.

Если персонажи будут возмущены своей ролью пешек, то они могут уничтожить Неалли, после того, как тот выберется из-под земли. Джефферсон прейдет в ярость от того, что его месть не свершилась, и силой отправит персонажей в могилы. Чтобы отомстить им он сделает из них членов Шабаша и своих подчиненных.

Эпилог

Персонажи могли принести Неалли в жертву Шабашу и жить, рассказав об этом, однако теперь они находятся в очень трудной ситуации с Лодином. До него могут дойти слухи об их небольшой прогулке с членами Шабаша. Он будет в ярости, от того, что они вновь нарушили Маскарад. Кроме того Лодин будет обеспокоен исчезновением Неалли. Если у него возникнут сомнения в причастности персонажей к бегству Неалли, то принце не даст им спуску. Таким образом, спустя пару дней после ритуала Посвящения, слуги Лодина выследят персонажей и доставят их в убежище принца в очередной раз.

В качестве наказания за нарушение Маскарада, персонажи будут вновь напоены кровью Лодина, если только, это не вызовет у них Узы крови с принцем. В таком случаи, он вернее всего объявит на них Кровавую охоту. Если персонажи будут связаны с исчезновением Неалли, то Лодин обязательно объявит на них Кровавую охоту. Он позволит им покинуть его убежище, а если они смогут выжить во время Охоты, то персонажи будут считаться невиновными.

Однако, персонажи могут выторговать себе помилование. Персонажи могут утверждать, что они стали свидетелями Посвящения в члены Шабаша, и поэтому знают некоторые секреты контроля над Узами крови. (Обратите внимание на то, что персонажи не знают всех секретов Шабаша, поэтому не могут сломать Узы самостоятельно.) Эта информация важна для Лодина, который хотел бы иметь возможность связать Узами крови, по крайней мере, часть Киндред Чикаго. Поэтому он выслушает информацию персонажей, надеясь найти в них информацию, которая позволит ему получить разрешение Уз у Примогенов Чикаго (ведь, если они могут быть сломаны, значит, они не такие сильные). В обмен на эту информацию Лодин позволит

персонажам уйти. Конечно, принц не объяснит, почему он хочет заполучить информацию персонажей. Когда персонажей отпустят, они будут достаточно озадаченными и, возможно, испуганными. Нет ни каких сведений о том, что есть в рукаве Лодина, и ни кто не знает, как это может быть связано с персонажами.

Персонажи могут так же избежать наказания, используя информацию, полученную от Лорейн и Неалли. Если принца удастся шантажировать какими-нибудь темными тайнами, то он простит персонажей. Он не потерпит продолжения попыток манипулировать им, поэтому, если персонажи попытаются вновь шантажировать его, он уничтожит их в не зависимости от возможных последствий.

Эта история подошла к концу, однако, ее наследие продолжает жить. Вот истории, которые могут стать продолжением «Кровавых уз»:

- Персонаж, который любит Эмили, может попытаться преследовать ее. Это означает, что предстоит открытый конфликт с Джефферсоном и его бандой шабашитов. Погоня персонажей приведет его в Свободные штаты Калифорнии, где ни у Камарильи, ни у Шабаша нет власти. Даже если персонаж не станет преследовать свою любовь, Эмили и Джефферсон могут вновь очутиться в Чикаго. Джефферсон непременно появится в случае, если персонажи используют медальон.
- Если Неалли расскажет персонажам слух о шамане, они могут предпринять путешествие в Колорадо, чтобы восстановить свою человечность. Вы можете изменять легенду, как вам будет удобно. Шаман из истории может быть мошенником, а вся история может быть как правдой, так и ложью. Если эта история – правда, то проживание шамана в населенном оборотнями регионе должно быть как-то объяснено. Может быть она сама вервольф, но готова освободить вампиров от их проклятия. Этот процесс может потребовать от персонажа всех имеющихся у него сил, что в итоге приведет к истощению Зверя.

Характеристики персонажей
Джефферсон Фостер

Характеристика: Являясь продуктом культуры высшего общества Армерики конца XIX века, Джефферсон по прежнему придерживается стиля одежды и манер того времени. Он носит пышные наряды аристократов и говорит со слегка надменным выражением лица. Его волосы аккуратно подстрижены, но не по современной моде, он носит длинные бакенбарды, конский хвост и усы.

Хотя Джефферсон обычно невозмутим и обаятелен, он быстро приходит в состояние гнева и выпускает наружу свою звериную сторону – результат того, что он стал членом Шабаша.

Примечание: После того как он отомстит Неалли, он хочет отправиться с Эмили в Калифорнию. Там он хочет создать свое собственное княжество, в котором вампиры могут свободно управлять своими собственными судьбами, никто не будет вынужден присоединяться к Шабашу, ни кто не будет подвергаться ни чьему диктату, кроме как тех, кто поддерживает мир.

Советы по отыгрышу: Смотрите прямо на людей, когда вы обращаетесь к ним и сразу же давайте им понять, что вы здесь главный, в не зависимости от

того, кто наделен официальной властью. Расхаживайте взад-вперед, когда объясняете свои интриги, делайте в монологе паузы, чтобы позволить другим восхитится вашим великолепием. Хотя вы могущественны и знаете об этом, вы все же признаете достижения других и дружелюбны по отношению к тем, кто вам помогает.

Маска: Директор

Натура: Архитектор.

Видимый возраст: 30 лет (родился в 1866 г.).

Становление: 1897.

Поколение: 9-е

Клан: Вентру.

Атрибуты:

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 1, Смелость 4.

Способности:

Таланты: Актерство 4, Бдительность 4, Атлетизм 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 5, Знание улиц 2, Хитрость2.

Навыки: Знание животных 3, Вождение мотоцикла 4, Этикет 4, Стрельба 3, Фехтование 4, Музыка 4, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 3.

Познания: Оккультизм (вампиры) 4.

Дисциплины: Могущество 4, Затемнение 4, Присутствие 4, Доминирование 3, Прорицание 2, Стремительность 2, Анимализм 2.

Дополнения: Слуги 5.

Человечность: 4.

Сила воли: 9.

Запас крови: 10

Неалли Эдвардс (Кровавые узы)

Характеристика: Пока Неалли находится под непосредственным ментальным контролем со стороны Джефферсона, он получает Преимущества и Дисциплины, которыми раньше не обладал. Эти дополнительные силы происходят из крови Джефферсона, текущей по венам Неалли. Когда он подконтролен Джефферсону, Неалли получает следующие дополнительные

Дисциплины: Быстрота 2, Могущество 3, Присутствие 3 и Затемнение 4. Однако в то же время его Человечность становится равной 2.

Когда Неалли находится под контролем Джефферсона, его Зверь ярко выражен. Его глаза безумны, волосы растрепаны, ногти удлинились, а клыки блестят.

Советы по отыгрышу: Когда Неалли находится под контролем Джефферсона, он в большинстве случаев рычит и говорит рычащим голосом. Его грудь поднимается верх и вниз под влиянием адреналин курсирующего в его теле. Он не может подолгу стоять на одном месте, и легко впадаете в ярость от незначительных раздражителей, подобно насекомым.

Эмили Картер

Характеристика: Эмили – стройная, соблазнительная красавица. Ее длинные темные волосы ниспадают волнами на плечи и вокруг нежного горла. Ее рубиново красные губы привлекают внимание любого человека, а ее глубокие карие глаза поглощают его целиком.

Примечание: Эмили не хотела быть Гулем. Травма, вызванная ее изменением, так же как и надругательства Неалли в конце концов привело к извращению когда-то доброй Эмили. Теперь она жаждет сексуальных отношений и не может контролировать это свое желание. Несмотря на то, что она получает физическое удовольствие от этих отношений, Эмили испытывает чувство вины из-за этого и хочет быть вновь невинной и человечной. Джефферсона обещает исполнить ее надежды.

Советы по отыгрышу: Она пытается подцепить любого персонажа, которого встретит. Встретившись с ним скромным взглядом, она чувственно облизывает свои губы. Она всегда доступна, и всячески демонстрирует это.

Маска: Конформист.

Натура: Гедонист (Bon Vivant).

Видимый возраст: 24 года.

Атрибуты:

Физические: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 0, Смелость 3.

Способности:

Таланты: Актерство 4, Бдительность 2, Эмпатия 3, Хитрость 4.

Навыки: Этикет 3, Скрытность 2.

Познания: Оккультизм (вампиры) 4.

Дисциплины: Присутствие 2, Прорицание 2, Стремительность 1, Анимализм 2.

Дополнения: Контакты 3, Ментор 3, Влияние 1..

Человечность: 6.

Сила воли: 5.

Запас крови: 10

Беки

Характеристика: Беки – очаровательная чернокожая девочка, покоряющая своим очарованием и невинностью. Когда персонажи впервые встречают Беки, она одета в пижаму и отчаянно сжимает плюшевого мишку – мисс Мисси (у которого только один глаз). Ее глаза широко открыты и милы, ее лицо нежное и чистое, а голос добр. Однако Беки Киндред не может не иметь клыков и не выпускать своего Зверя на волю, когда пугается или гневается.

Примечание: Недавно получив Становление, Беки все еще пытается примириться со своей новой «жизнью». Однако, добившись этого, она может стать для персонажей, как другом, так и врагом, в зависимости от сволочизма Рассказчика. Она может быть им благодарна за помощь в спасении от Неалли, или она может ненавидеть их всех за то, что они участвовали в ее изменении.

Натура: Ребенок.

Маска: Ребенок.

Видимый возраст: 7 лет.

Становление: Несколько дней назад.

Поколение: 9-е.

Клан: Вентру.

Атрибуты:

Физические: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Смелость 5.

Способности:

Таланты: Бдительность 3, Уклонение 3, Эмпатия 2, Лидерство 2, Знание улиц 1.

Навыки: Скрытность 3, Выживание 2.

Дисциплины: Присутствие 1, Прорицание 1, Стремительность 1.

Человечность: 10.

Сила воли: 4.

Запас крови: 2.

Бач

Характеристика: Бач – крепкий афро-американец спортивного телосложения и носящий кожаную фуражку летчика на голове. Его волосы средней длины, и он чисто выбрит. Через всю его правую щеку тянется длинный шрам, заканчивающийся у рта, который искривлен постоянной мрачной гримасой.

Примечание: Бач – действующий лидер банды Шабаша. Он получил Становление несколько лет назад, когда был учителем рисования. Его Сир был членом Шабаша и показал ему свободу Зверя. Используя свою недавно обретенную силу Бач, так его называл его Сир, быстро завоевал власть среди подобных себе. Его заветная мечта-идеал продемонстрировать другим свободу разума, которую можно найти в Звере.

Будучи членом Шабаша по своей природе, Бач быстро впадает в Бешенство. Даже зрелища драки достаточно чтобы пробудить в нем его животный нрав.

Советы по отыгрышу: Бач – страстный оратор, который кричит, чтобы привлечь внимание и размахивает кулаками, чтобы отстоять свою точку зрения. Вы смеетесь при виде проявления жестокости, и стремиться принять в этом участие. Сильные удары, которые он получает, только усиливают в нем отклик Зверю – он благодарит своего противника за это и возвращает ему «благодарность».

Маска: Бунтарь.

Натура: Мечтатель.

Видимый возраст: 27 лет (Родился: 1931 г.).

Становление: 1958 г.

Поколение: 10-е.

Атрибуты:

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Добродетели: Сознательность 0, Самоконтроль 1, Смелость 3.

Способности:

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 3, Драка 5, Уклонение 4, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 3, Хитрость 1.

Навыки: Знание животных 3, Вождение 5, Стрельба 3, Фехтование 4, Музыка 4, Ремонт 3, Скрытность 4, Выживание 3.

Познания: Оккультизм 2, Политика 2.

Дисциплины: Могущество 4, Затемнение 4, Присутствие 4, Доминирование 3, Прорицание 2, Стремительность 2, Анимализм 2.

Дополнения: Ментор 3.

Человечность: 3.

Сила воли: 8.

Запас крови: 10

Банда Шабаша

Банда состоит из семи диких Киндред, которые упиваются любыми формами насилия и опасности. Они совершенно непредсказуемы. В один момент они могут спокойно разговаривать с персонажем, а в следующую секунду они могут попытаться раздавить его голову колесом мотоцикла. Хотя персонажи и могут быть приняты членами Шабаша, они должны постоянно опасаться за свою жизнь в их присутствии. Когда вы отыгрываете этих байкеров то думайте о мародерах из заброшенных земель из первых двух фильмов «Безумный Макс».

Для упрощения игры одни и те же параметры используются для всех байкеров.

Атрибуты:

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Добродетели: Сознательность 0, Самоконтроль 0, Смелость 2.

Способности:

Таланты: Бдительность 2, Атлетизм 3, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 2, Знание улиц 2.

Навыки: Знание животных 2, Вождение 4, Стрельба 3, Фехтование 3, Ремонт 2, Скрытность 4, Выживание 2.

Дисциплины: Стойкость 2, Стремительность 2, Могущество 2.

Дополнения: Ментор 3.

Человечность: 2.

Сила воли: 7.

Запас крови: 10